
Micro
NEWS
DOSSIER MACHINES SPECIAL NOEL
NEC & SEGA PORTABLES
BEST OF NEC 2
MICKEY MOUSE : LE NOEL DE SEGA
LEMMINGS
LES RONGEURS VENUS DU FROID
30 COMPILS
LE CHOIX
LES PRIX
DECEMBRE 1990 / N 42
M 2843 - 42 - 25,00 F


TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
TM
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : (16-1) 48 57 65 52
Compatible avec la carte
AdLib SOUND
(PC et Compatibles)
COWABUNGA!!
LE RETOUR DES TORTUES NINJA
BIENTÔT DISPONIBLES SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC
IMAGE WORKS
KONAMI
DISPONIBLES DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.





SOMMAIRE

L'HEURE DU CHOIX...

Pour un grand nombre d'entre vous, Noël sonnera l'heure de l'acquisition d'un nouveau, voire d'un premier ordinateur. Choix difficile qui devra s'appuyer sur des arguments et des besoins dûment réfléchis.

Afin de vous aider au mieux et de vous épargner de dilapider bêtement vos économies dans un achat injustifié, nous avons conçu spécialement à votre intention un dossier regroupant l'ensemble des consoles et des ordinateurs actuellement disponibles sur le marché.

Dotée d'une fiche technique - pour les plus avertis - et d'un commentaire qui met l'accent sur les avantages respectifs de chaque appareil, cette visite guidée vous permettra d'y voir plus clair et de ne plus piétiner sans but dans ce monde en perpétuelle mutation qu'est la micro-informatique.

Après le choix de la machine, reste à savoir ce qu'il faut lui donner à manger... Sachez dès à présent que le dossier de notre prochain numéro sera consacré à une sélection des meilleurs jeux de l'année 90... Ne le répétez à personne !

Chose promise, chose due ! La suite du *Best of Nec* attend les ludomaniaques à quelques pages d'ici - une revue de détail sur une cinquantaine de jeux, photos à l'appui.

Cette fin d'année est comme à l'accoutumée synonyme d'avalanche de softs. Les trente pages de tests que nous vous avons concoctées en attestent.

Bons achats ! Joyeux Noël ! Et que le dieu de la micro vous bénisse...

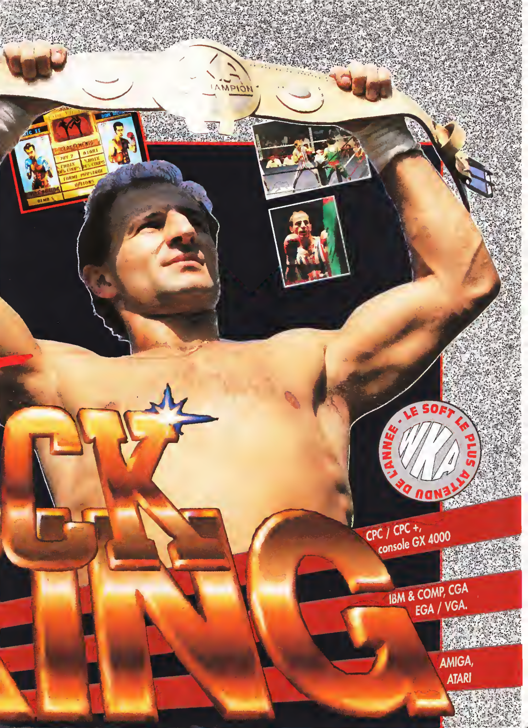
Georges Brize

Couverture : *Supremacy* (Virgin) ; *Jupiter's Masterdrive* (Ubi Soft) ; *Magician* (Loriciel)





FUTURA
PRESENTE
PHOTOS ATARI
A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA
58 combats = 55 victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.
A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING
Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.
- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents
Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est
exceptionnelle de réalisme.
* varie selon les machines.
Panza
KICK BOX
DISTRIBUÉ PAR
LORICIEL
(1) 47 52 18 18



AMPION
CLASSEMENTS
JOY 2
ATARI
CHOIX
COUPS
FORME PHYSIQUE
OPTIONS
DEMO
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
WKA
CPC / CPC +,
console GX 4000
IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.
AMIGA,
ATARI

N E W S

MINDSCAPE : THE FIGH

Le calme de la campagne anglaise n'empêche pas, chez les créatifs de Mindscape, la conception d'excellents jeux de guerre et de mouvement.

Il y a tout juste deux ans, cet éditeur américain prit la décision de s'installer en Europe. La compagnie préféra alors le calme et la tranquillité de la campagne anglaise aux lumières scintillantes de la ville. Blottie dans un petit cottage situé près d'une ferme dans le comté de Sussex, la société travaille d'arrache-pied, avec en toile de fond des collines et des troupeaux paissant de verts pâturages. Cela pouvait paraître curieux de la part d'une entreprise spécialisée dans la haute technologie du software, mais elle semble s'être très bien adaptée à ce cadre inédit de travail.

Au fil des ans, la firme s'est bâti une solide réputation de leader sur le marché européen grâce à des titres comme *Balance of Power*, *Déjà vu*, *Star Trek*, *Fiendish Freddy*, *Harley Davidson* et plus récemment *Days of Thunder*.

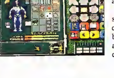
Maintenant, Mindscape peut se targuer de compter plusieurs filiales, parmi lesquelles Software Toolwork (à l'origine de classiques comme *The Black Hole*, *Bruce Lee Lives* ou *Life and Death*). Ajoutez à cela Origin - les programmeurs de la série des *Ultima* - et vous conviendrez que l'ensemble constitue sans nul doute une force avec laquelle il faut compter... D'autant que Mindscape continue à s'étendre, puisqu'ils viennent d'ajouter un nouveau label à leur éventail déjà riche en créant Three-Sixty. Résultat : nous allons subir dans les prochains mois une avalanche de jeux. Et on ne s'en plaint pas !

PRIS DANS LE TOURBILLON

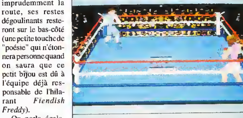
Le premier, **Captive**, a été réalisé en Angleterre, comme la plupart des produits récents de la société. En effet, Mindscape Angleterre dispose maintenant d'une équipe de programmeurs talentueux et essaie d'avoir de moins en moins recours à ses usines américaines. *Captive* devrait sortir ce mois-ci sur ST, Amiga, PC et compatibles - il a déjà récolté des critiques élogieuses dans la presse anglaise.

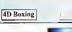
Vaguement inspiré d'un vieux scénario de *Donjons et Dragons*, ce jeu offre de nombreuses possibilités. En voici l'intrigue : vous avez été injustement accusé d'un crime que vous n'avez pas commis et croupissez dans une prison en orbite dans l'espace depuis deux cents ans... Vous devrez recouvrer la liberté et ça va être fichtrement coton ! Dire que *Captive* est un jeu complexe équivaudrait à simplifier les choses - avec les quelques 65 000 niveaux différents qui seront soumis à votre sagacité...

Captive



Le mois suivant verra la sortie d'**Ultimate Ride**, que Mindscape annonce comme la simulation de moto la plus réaliste jamais créée. Par exemple, si vous écrasez un animal qui traverse imprudemment la route, ses restes dégoulinants resteront sur le bas-côté (une petite touche de "poésie" qui n'étonnera personne quand on saura que ce petit bijou est dû à l'équipe déjà responsable de l'hilarant *Fiendish Freddy*).





4D Boxing

On parle également, dans les couloirs de la firme, d'une série de simulations sportives - au nom générique de **4D Sport**. Les jeux ont été développés par l'équipe canadienne DSI, responsable du vieux hit d'Accolade - *Duel*. Pour le moment seuls **4D Boxing**, **4D Driving** et **4D Tennis** sont parvenus jusqu'à achèvement.

D'ailleurs *4D Boxing*, dont nous avons pu avoir un petit aperçu, et prévu sur PC pour le mois de décembre (ST et Amiga en janvier), bénéficie d'un réalisme extraordinaire en matière de mouvements. DSI a filmé des boxeurs à l'aide d'une caméra vidéo pour pouvoir étudier plus en détail les différents gestes (parade, riposte, esquive etc.) qu'ils exécutent tout au long d'un combat.

MON DIEU, QUE LA GUERRE EST JOLIE !

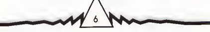
Tournons-nous maintenant vers Origin, qui prévoit pour le mois prochain **Wing Commander** (ST, Amiga et PC). Annoncé comme un combat aérien se passant dans l'espace intersidéral, ce simulateur fu-



Wing Commander



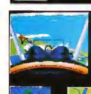
Captive



TING SPIRIT



Blue Max




Blue Max

turiste en 3-D va sûrement faire grimper votre taux d'adrénaline... Vous y incarnez un pilote confédéré qui met toute son énergie à déjouer les plans des immondes Kilrathi. Si vous échouez dans vos missions successives, ces extraterrestres sans pitié feront main basse sur la Terre. Pas le droit à l'erreur ! Vous vivez l'action d'un bout à l'autre, du bar des pilotes au hangar, en passant par les baraquements, pour finalement débouler dans l'espace. Origin a particulièrement soigné les détails, puisque chacune des trente missions qui existent peuvent être observées de différents points de vue. La musique elle-même fera monter la tension d'un cran : son tempo se règle en fonction de la situation dans laquelle vous vous trouvez !

Toujours à propos de l'aviation, le premier produit de Three-Sixty sous label Mindscape sera un simulateur de combat aérien qui aura pour cadre la Première Guerre mondiale... **Blue Max** devrait être disponible pour les fêtes de fin d'année. Three-Sixty a réussi à recréer l'ambiance excitante des combats aériens qui se déroulèrent au-dessus du territoire français en 1917. Vous allez prendre le contrôle d'un biplan, par exemple, et vous mesurer aux autres pilotes lors d'hallucinantes et audacieuses manœuvres, dans ce jeu qui va vous apprendre plein de trucs techniques sur les zincs.


Das Boot

Peu après la sortie de ce soft, la même équipe lancera une simulation de sous-marin, **Das Boot**. Fondé sur le scénario du célèbre film (et feuilleton) allemand, ce jeu vous propose de vivre les aventures du commandant Peter Cremer durant les affrontements navals de la Seconde Guerre Mondiale. Il comprend de nombreuses missions à vous faire dresser les cheveux sur la tête, dans des endroits aussi divers que l'Antarctique, la Norvège, Gibraltar ou l'Atlantique Nord.

Enfin, pour terminer, voici **Life & Death 2 - The Sequel**, de Software Toolwork. Au contraire de son prédécesseur, qui permettait de pratiquer des opérations chirurgicales particulièrement sanglantes sur le corps de vos malheureux patients, ce deuxième épisode se concentre uniquement sur les mécanismes compliqués du cerveau. Fort de votre savoir en neurologie, vous devrez tenter de sauver la vie de multiples malades. Mais attention, tout ne se passe pas exactement comme on pourrait s'y attendre... Préparez-vous donc à des rebondissements tordus, dans ce qui sera indiscutablement le jeu le plus dingue de l'année !

Kelly Beswick



LA "PANTHER" D'ATARI

Grand précurseur dans le domaine des consoles, Atari se devait de perpétuer son image de marque. Depuis un certain temps court un bruit à propos de la sortie future d'une console 16 bits. Dans l'immédiat, le manque d'informations ne nous permet pas d'aller plus loin dans le domaine technique, mais le bruit court que cette nouvelle machine, destinée à reprendre une part du marché aux autres constructeurs (américains, japonais, anglais), serait compatible avec l'Atari ST et coûterait environ 2 000 F. Mais c'est promis : dès que nous pourrons vous en parler un peu plus, on se mettra en quatre pour vous faire part de toutes les infos possibles et imaginables.

NEWS

UBI... CHONNE LES AVENTURIERS DU SOFT

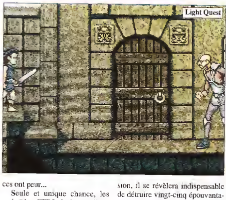
Ubi Soft a choisi, pour la nouvelle année, la voie royale du dépaysement ludique.

Que pouvait nous concocter ce cher éditeur pour le Nouvel An ? Nous nous sommes tellement posé la question que cela a créé la confusion la plus totale au sein de la rédaction. Tant et si bien que le pauvre Momo, ne pouvant plus tenir, nous a fait une crise d'épilepsie paralléloïde aigue.

Le pourquoi de ce désarroi tenait à la longueur de la fabuleuse liste des softs proposés...

STARUSH

L'homme se prend un peu trop souvent pour le nombril de la Terre - voire celui de l'univers. Pour le rendre à une salutaire modestie, voilà qu'une intelligence supérieure se met en tête de déclencher un véritable bouleversement cosmique : la déstabilisation du point vernal, qui va compromettre l'équilibre universel des forces zodiacales, en réveillant le côté maléfique de ces dernières. Les grands du Conseil des Sciences ont peur...


Light Quest

Seule et unique chance, les androïdes STR3 de la troisième génération, machines de combat hypersophistiquées qui possèdent la faculté de voyager dans le Temps. Avec ce shoot'em up hors du commun sur Amiga (version prévue sur toutes les machines) les saints de l'abnégation joystickeuse écloront comme des fleurs printanières devant cette totale réussite.


Starush

Vous devrez diriger et piloter l'un des deux androïdes à travers différents mondes (aquatique, volcanique, enneigé etc.) pour y affronter chaque entité. De nombreuses options seront à votre dispotion et augmenteront considérablement votre puissance de feu. Au total (et sauf erreur de notre part), pour réussir votre mission, il se révèlera indispensable de détruire vingt-cinq épouvantables monstres. Un sacré travail en perspective pour les fanas avec ce super hit !


Starush

LIGHT QUEST

Alors là, c'est du grand art ! Si chaque jeu d'aventure ressemble toujours un peu à ses compères et lasse les amateurs de variété - cette fois les spécialistes de la chose ne seront pas les seuls à en apprécier les avantages.

En effet, non contents d'offrir une véritable merveille graphique et d'animation, les programmeurs (et Dieu sait s'ils sont bons...) se sont littéralement défoncé l'esprit, le cerveau et les méninges pour vous offrir de grosses innovations. Pour être plus clair, un système de modulation intégré dans le jeu lui-même permettra au joueur de choisir le mode dans lequel il pourra s'engager afin d'arriver au bout de l'aventure. Bref, il existe trois modes correspondant à trois personnages... Un guerrier pour la partie 100 % arcade, un farfadet pour la partie arcade/aventure et une sorcière pour le 100 % aventure.

Les énigmes peuvent même se résoudre selon un principe de sous-aventures, mais le plus passionnant réside dans le fait qu'on peut revivre entièrement toutes ces tribulations en changeant à chaque fois d'identité. De plus ce nouveau choix des interactions provoquera la découverte de nouveaux aspects du soft. Pour la petite histoire, imaginez donc une prairie féérique où une épouvantable sorcière tenterait de prendre le pouvoir, en y instaurant les ténèbres par l'intermédiaire de démons Apocalyptique à souhait !



MAGIC LAND

Caressez le rêve des plus grands conquérants et devenez le maître absolu des contrées du monde parallèle... Daimur Brulmur, nécromancien de première bourre, est bien décidé à prendre le pouvoir. Réveillant des milliers d'âmes en


Magic Land



Battle Isle

peine et de zombis de leur sommeil putride, les armant contre le Grand conseil thaumaturgique et allant même jusqu'à défier Daimog Brulmur (une sombre histoire de famille...) dans un duel sacré ! Ce jeu de stratégie pure ce déroule dans le Magic Land, un monde clos relié par les Pentacles (ici des dalles gravées d'une étoile). Un certain nombre de races plus hideuses les unes que les autres (on peut gérer 1 600 personnages) seront à votre disposition. Et plus de 200 paysages créés aléatoirement constitueront le champ de bataille que vous labourerez de sorts et d'incantations pour triompher de la Bête. Avis aux gladiateurs...

BATTLE ISLE

Taratata ! C'est fou ce qu'il peut y avoir comme petits stratèges en herbe ces temps-ci. Si l'édition et par la suite la distribution de multiples softs à base de stratégie continuent leur offensive - on peut affirmer sans se tromper que la demande doit être à l'avenant ! Alors passons - si je puis dire - aux préliminaires.

Des continents ? Y en a plus ! Des îles ? A faire peur à un Anglais... Alors quoi ? Seulement voilà : quand on remplit la fonction de chef d'état-major, pas toujours facile de garder la tête haute lorsque le sagouin d'en face vous file une pâtée genre Waterloo. Unique recours pour ce noble combattant : les îles !

Vous grignoterez et grignoterez du terrain avec chars, avions, jeeps etc. Mais attention, la nature peut vous jouer des tours pendables et vous rendre la tâche encore plus difficile. A part ces impondérables, toutes les possibilités ont été envisagées... Par exemple, un véhicule endommagé ne sera pas obligatoirement bon à foutre à la casse et pourra bénéficier d'utiles réparations ; un avion subitement environné d'ennemis se trouvera automatiquement ralenti. On pourrait vous en citer comme cela des pages...

Alors, menez vos troupes d'une main de fer et sachez diviser pour régner. Vous garderez ainsi le pouvoir et laisserez votre nom dans l'Histoire, Maître des Archipels !

Ainsi se termine une présentation qui, j'en suis sûr, vous a mis l'eau à la bouche... Ubi Soft joue le tout terrain ludique !

Sylvain Allain

FAITES-EN DE LA SOUPE !

Nous autres petits Français, avons survécu à bien d'autres campagnes d'envergure liées à des personnages issus de la science-fiction ou de la BD. Deux exemples au hasard : E.T. et Batman.

Cette fois pourtant, l'ampleur du phénomène marketing, véritable vague déferlante dans les pays anglo-saxons, risque d'atteindre les sommets de l'épouvante. Si les épisodes des *Tortues Ninjas* diffusés sur nos chaînes et l'arrivée prochaine du logiciel **L'Académie des Ninjas** (de Mirrorsoft) restent dans les limites de la décence, la sortie du film et la diffusion de son inévitable cortège de calamités - produits de toute nature à l'effigie des monstres - promettent d'engendrer une belle hystérie collective.

Donc, chers concitoyens, dans le but de préserver votre équilibre mental, restez calmes et suivez nos conseils. Ne vous privez certes pas du plaisir d'assister au spectacle et d'apprécier à sa juste mesure le jeu des acteurs incroyablement masqués et costumés. Achetez à la rigueur une BD, un ou deux gadgets, mais préservez-vous à tout prix de la Turtlemania. Bon sang, la vie vaut la peine d'être vécue avec la bonne bouffe, l'amour et toutes ces nanas formidables autour de nous, tétons dardés et fessiers pommelés. C'est autre chose que le latex de bestioles mutantes et les pizzas dégueulasses, non ?...







NEWS

MICKEY BONO MOUSE COSTO



Heureux possesseurs de la Mega Drive européenne, burlez de joie ! C'est en effet avec allégresse et émerveillement que nous vous présentons les deux versions micro d'un jeu inspiré par le célébrissime personnage de Walt Disney - j'ai nommé **Mickey Mouse**. Imaginez notre impatience et la vôtre !

Il y a environ deux mois, l'occasion nous fut pourtant offerte d'entrapercevoir les ébauches de ce jeu, en préparation dans les ateliers de la firme Sega. Mais hélas, à l'époque, nul feu vert de la part de Virgin pour en faire une petite avant-première... C'est chose faite aujourd'hui !

Il existe donc une version pour la Mega Drive et une version pour la Master System. Toutes deux flashent à la vitesse de la lumière, aussi fantastiques l'une que l'autre, malgré la différence de potentialité des machines auxquelles on les destine.

De plus, à notre connaissance, voilà le seul jeu sur bécane japonaise dont l'ambiance colle complètement à celle des dessins animés sauce Disney. Même les musiques rappellent ici les grands classiques de notre enfance, qui, avouons-le, traîne un peu en longueur...

Mais laissons la nostalgie de côté et parlons un peu de cette souris, un fromage pour ses éditeurs. Devinez l'état dans lequel le pauvre Mickey se trouve, lorsque sans pouvoir rien faire, il voit l'infâme sorcière (bien connue de ceux qui ont vu et revu Blanche-Neige et les Sept Nains) enlever l'adorable Minnie. Seule et unique solution pour la sauver : rapporter à la reine trois diamants. Mais le naïf Mickey ne sait pas qu'il lui faudra faire bien plus que cela pour sauver sa bien-aimée - cette satanée mégère a plus d'un sale tour dans son sac (à malices) !

Bien que les caractéristiques techniques varient de la version 8 bits à celle de la 16 bits, le déroulement demeure à peu près identique, tant pour les actions que pour l'ordre des stages.

Tout commence donc par l'enlèvement de Minnie. Votre premier recours sera un vieillard qui vous donnera des indications... Pour le rencontrer, il vous faudra pénétrer dans le château de la reine et y ouvrir un certain nombre de portes, qui donnent accès à différents mondes ensorcelants. A vous de les traverser sans encombre afin d'y récupérer l'un des diamants (monnaie d'échange). La première porte s'ouvre sur une forêt enchantée où les arbres, les champignons (papillons, corbeaux et autres animaux qui peuplent habituellement les bois), deviennent vos pires ennemis. Sauter, jeter des pommes, esquiver seront les principales actions de la petite souris hors de son trou.

Derrière la seconde porte se trouve une chambre d'enfant où tous les jouets bougent comme des créatures vivantes - passer inaperçu au beau milieu de soldats de bois et de peluches ne sera pas de tout repos pour Mickey. Quoi qu'il en soit, ce soft constitue un pur chef-d'œuvre, digne de figurer parmi votre collection dès qu'il sortira (au pire début janvier 91). Avec ce cadeau de fin d'année, Sega fait très fort...

Deux autres nouveautés seront disponibles pour les fêtes de Noël et du Jour de l'An. Si vous possédez une Master System, vous pourrez bénéficier des versions ad hoc de **Moonwalker** et de **Ghouls'n' Ghosts** - nous les avons partiellement testées : du nanan ! Le beau Michael Jackson bouge aussi bien que sur la Mega Drive, les musiques cartonnent autant (pour du trois voies, ça pète le feu !). Quant au brave Camelot, il ne se laisse pas non plus aller au vague à l'âme - plus vaillant que lui, ça n'existe pas.... Tout cela est peaufiné à merveille et donnera du fil à retordre aux vétérans du joypad. Joyeuses fêtes !



STRIDER 2, LE RETOUR

Ah qu'il a fière allure, ce guerrier tout de bleu vêtu ! Ses estocades foudroyantes et ses bonds prodigieux font vraiment le pendant à sa grandeur d'âme qui le pousse, vaille que vaille, à accomplir son devoir : sauver l'humanité. Oui, il est revenu... Plus vif que l'éclair et résolu une bonne fois pour toutes à pourfendre la vermine venue des profondeurs de l'espace.

Graphiquement, la première édition de **Strider** se faisait remarquer par une réalisation très soignée. Sur ce plan, aucune amélioration notable si ce n'est l'extravagante vastitude du "terrain" de jeu et l'énormité du nombre de décors. Pour cette deuxième mouture, l'accent est mis sur le "gameplay" - littéralement : jeu du jeu, ou plus simplement jouabilité. En effet, la facilité avec laquelle se dirige le personnage se révèle tout bonnement exceptionnelle... bien que rarement suffisante pour permettre de passer sans problème au travers de la grêle de plomb adverse ! La fluidité des mouvements a elle aussi subi un sérieux lifting. Comme point de comparaison, imaginez Liz Taylor avant - oui, je sais, c'est difficile - et après un ravalement de façade : vous aurez une vague idée de la différence...

Vous qui mourez déjà d'impatience, sachez que vous n'aurez pas longtemps à attendre avant de pouvoir "strideriser" à outrance sur vos petits écrans...




SUPER SKI
FIGHTER BOMBER
PRO TENNIS TOUR
GREAT COURTS
CHALLENGERS
KICK OFF
STUNT CAR RACER
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41
COMPILATION SIMULATIONS toutes catégories.
Parvenez à l'excellence grâce à cette superbe compilation qui réunit dans un seul pack les plus grands HITS de la SIMULATION ! CHALLENGERS ! Définitivement RÉSERVÉE AUX MEILLEURS !
ATARI ST
AMIGA - IBM PC et compatibles
COMMODORE 64 - AMSTRAD CPC
ATTENTION ! Kick Off ne figure pas dans la version PC.
UBI SOFT
Entertainment Software
FIGHTER BOMBER © Activision © Vektor Grafix 1989
STUNT CAR RACER © Microstyle © 1989 Geoff Crammond
GREAT COURTS © Ubi Soft © Blue Byte
KICK OFF © 1989 Anco Software Ltd
SUPERSKI © Microids 1989
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

NEWS

AERO BLASTER : UNE GROSSE CLAQUE AUX PETITES MOITEURS !

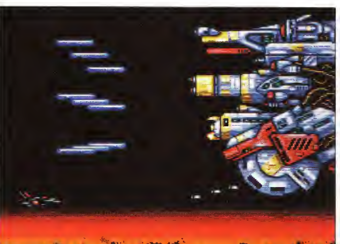


Parlons d'une nouveauté... Remarquez, c'en est une sans l'être. Si je vous dis cela, c'est qu'accablés de travail because les fêtes, nous voilà quelque peu décalés par rapport à l'actualité brûlante. Hormis ce léger bug, tout va bien, si bien que c'est avec grand enthousiasme que nous vous présentons un "mégagigashoot'em up".

Si son nom sonne comme du déjà vu (ou plus exactement du déjà entendu), ça ne l'empêche pas pour autant de sortir de l'ordinaire ! Bien au contraire ce big soft regorge d'idées nouvelles. Même si un shoot'em up reste un shoot'em up, Aero Blaster paraît unique en son genre. Tout y est bien fait, soigné dans les moindres détails ! Mais assez de bavardages, passons à l'action (Momo, évite de me mordre le doigt !).

Pour la petite histoire (20ème édition), des empaffés d'extraterrestres viennent une fois de plus essayer d'envahir notre belle planète bleue. Sachant cette situation impossible (voire inconcevable) le fringant pilote Zowie Scott s'en va-t-en guerre sur son Blaster One afin de pulvériser tous ces résidus universels, issus d'une race très avancée mais dépourvue du moindre sentiment. Si l'on excepte le scénario, la qualité du soft réside dans les animations (déplacements fluides, maniabilité parfaite etc.) et le réalisme des séquences- par exemple, lorsque vous abattez un ennemi qui arrive de face, vous aurez la même sensation que dans un film : chute vertigineuse vers le sol et le néant, destruction progressive et non pas instantanée etc. De quoi faire sa chair à canon, pour les maniaques du détail qui tue - râââh lovely !

Bref, même si vous l'achetez sans avoir pu vraiment l'essayer, vous ne serez pas déçus...





LA T

Nec a lancé la console PC Engine au Japon en octobre 87. Depuis circulait une rumeur à propos d'une version portable de cette machine - jamais confirmée dans les faits...

Le lancement de la Lynx a sans doute été le facteur de l'impulsion qui a conduit Nec à introduire rapidement sa portable sur le marché. La **Turbo Express GT** sera en vente au Japon et aux Etats-Unis dès le 29 novembre. Les prix varieront selon le pays : entre 1 700 et 1 900 F au Japon et 249 dollars aux States - incluant la fourniture de 6 piles.

THE TURBO

En plastique gris, elle possède un écran de 6,6 cm. Sa longueur est de 17,5 cm (largeur : 10,5 ; hauteur : 4,3). Elle dispose d'un joypad standard sur son côté gauche et de deux boutons placés en diagonale sur le côté droit. Au-dessous se trouvent les boutons Select et Run, et celui du réglage Turbo.

Le côté gauche abrite les réglages de volume et de luminosité, une prise casque et l'alimentation. Le côté droit, lui, comporte des entrées de prise Jack pour le tuner. Quant à l'interrupteur ON/OFF, il est situé sur le dessus de la machine, tandis que le logement des cartes se trouve dans un panneau noir un petit peu en renfoncement.

Caché sur le devant, un câble de communication permet de jouer à quatre simultanément. Il existe de plus six voies pour le son et une prise pour casque stéréo. Enfin, son processeur 8 bits est quatre fois plus rapide que celui du Game Boy.

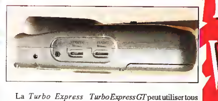
Nec livre cet ensemble avec un écran d'une résolution de 312 x 238 en 512 couleurs ou de 320 x 224 avec 256 couleurs. Signalons qu'un transformateur procurant une alimentation électrique directe sera

URBO EXPRESS GT

disponible début 91 et qu'une batterie rechargeable est également prévue.

Vous trouverez aussi un adaptateur 12 volts qui vous permettra le branchement sur un allume-cigare de voiture, ce qui se révèle fort utile aux heures de pointe, dans les embouteillages. On peut acheter aussi, pour environ 480 F, un tuner TV : pas besoin de piles supplémentaires - il s'attache de plus sur le côté droit de la machine. Doté d'ailleurs, ce boîtier, d'une antenne télescopique intégrée, d'un tuner UHF/ VHF, de réglages de teinte et de couleur, d'un interrupteur ON/ OFF et d'une sortie audio-vidéo qui relie le tout à une caméra vidéo.







La *Turbo Express GT* reste solide et stable même au cours des parties les plus enragées. Le rendu des graphismes est excellent, mais avec des jeux bourrés de détails comme *Alien Crush* (une simulation de flipper) par exemple, vous perdrez pas mal de la finesse de l'image.

Ah ! Les sons ! Magnifiques grâce à un haut-parleur qui sait utiliser ses six chaînes de musique et de bruitages à la perfection...

La *Turbo Express* n'acceptera pas les cartes américaines (à part celle de l'American Express !) et vice-versa, de façon que chaque pays puisse fixer ses propres prix sans se soucier des importations parallèles... Nec est donc prêt à s'attaquer à une large part du marché des consoles et des portables. La firme a de bonnes chances de s'imposer, bien que le succès ne soit pas absolument certain... Cependant son incursion dans le domaine des portables pourrait bien aider ce genre de bécanes à creuser leur trou en Europe. Sa concurrente principale est actuellement la Lynx (1 490F), très avancée technologiquement ; la différence de prix ne manque pas d'impressionner, mais n'oublions pas que la *Turbo Express GT* peut utiliser tous les jeux déjà en vente pour la PC Engine, alors que la Lynx - même si sa logithèque ne cesse de s'agrandir - semble bien pauvre en comparaison.

Rappelons pour mémoire que les autres consoles à se disputer la grosse part du gâteau sont le Game Boy et la Game Gear (cf. notre article dans ce numéro) - le Game Boy avec son écran noir et blanc à cristaux liquides, ses jeux d'une profondeur inégalée et la Game Gear, couleur et moins chère de beaucoup, mais aussi moins avancée technologiquement...

En guise de conclusion, on peut affirmer sans se tromper que les clients potentiels vont sombrer dans la confusion la plus totale quand toutes les portables se mettront à solliciter leurs suffrages en même temps. La lutte risque vraiment d'être très serrée et le bon choix échoira aux plus clairvoyants !

NEWS

ACTION

LE MASTERSOUND 2

Le son du ST ne constitue pas l'argument de vente n°1. L'adjonction d'une cartouche Microdeal met désormais cette restriction aux oubliettes. Il faut dire que le ST a un énorme défaut : à cause de la souris - allez savoir pourquoi, mais tous les programmeurs vous le diront -, les sons ne peuvent se digitaliser que sur 7 bits lorsque le rongeur est utilisé. Au choix, son ou souris. Heureusement, **Mastersound 2**, tout comme la première version d'ailleurs, échantillonne sur 8 bits. De là provient toute la différence...

Constitué d'une disquette et d'un boîtier venant se connecter au port cartouche de la machine, cet utilitaire constitue un fantastique outil, destiné à la création de sons sur ST et STE. Grâce à la prise équipant la cartouche, on peut enregistrer digitalement (c'est-à-dire échantillonner des sons).

Pour cela, rien de plus simple. Après avoir sélectionné un niveau de déclenchement afin d'éliminer certains bruits de fond, on appuie sur "Record". Automatiquement, l'appareil enregistre le son. Ensuite, à l'aide des outils dont dispose le logiciel, il faut coller et découper le son dans tous les sens afin d'obtenir le résultat souhaité. De plus, une fonction "Looping" permet, comme son nom le laisse supposer, de faire boucler le son sur lui-même afin de gagner de la place : lorsqu'un son (ou une partie de morceau, par exemple un couplet) doit être utilisé plusieurs fois, autant le stocker une fois pour toutes et le répéter.

On gagne de la place et comme les sons échantillonnés restent très gourmands en mémoire, il se révèle ainsi possible de créer des morceaux encore plus longs. Créer des morceaux ? Oui, puisque *Mastersound 2* dispose d'un menu Sequencer. Du coup, il est possible d'agencer des sons disparates afin d'obtenir un air cohérent au terme de l'opération. Autre particularité intéressante, ce programme comporte des filtres très efficaces permettant de rattraper les quelques erreurs qu'on peut commettre.

A noter que la fréquence d'échantillonnage est de 30 KHz, ce qui se révèle raisonnable pour ce type de produit. De même, les fonctions qui augmentent ou réduisent la dynamique d'un son apparaissent vraiment impressionnantes. En revanche, un ou deux gadgets superflus viennent un peu gâcher l'impression de départ. Ainsi, la fonction FFT qui affiche le son en "transformés" de Fourier (Fast Fourier Transform), n'était absolument pas indispensable puisqu'elle se contente de montrer le son et n'utilise les algorithmes de Fourier que pour le modifier. C'est beau, ça ressemble à un paysage de montagnes fractales, comme dans *Capitaine Blood*, mais ça ne sert strictement à rien. Et l'oscilloscope en temps réel - très beau - paraît lui aussi complètement inutile.

Cependant, en dépit de ces quelques "défauts", *Mastersound 2* se révèle un excellent produit. A noter que les sons peuvent être sauvegardés aux formats GFA Basic et Hisoft quand on veut les inclure dans un programme.

40 TITRES POUR LA LYNX

Depuis son lancement en France, la Lynx d'Atari a su conquérir le public - tout particulièrement les accros des consoles. En dehors de sa spécificité, elle était aussi la première portable couleur sur le marché. Atari aimerait garder cet avantage et a fait appel aux éditeurs de renommée afin d'obtenir le haut de gamme pour ses logiciels. C'est donc sans plus attendre que nous vous annonçons l'arrivée des huit nouveautés suivantes : **Road Blaster, Paper Boy, Miss Pac-Man, Xenophobe, Zarlor Mercenary, Rampage, Robo-Squash** et **Rygar** (la plupart des titres cités sont tirés de l'arcade).



Comme l'annonçait Atari dans son communiqué de presse, ces nouveaux jeux feront partie (si tout va bien) d'une liste d'environ quarante titres, disponibles pour les fêtes de fin d'année.

Quoi qu'il en soit, les petits malins qui décideront d'acquérir une console Lynx auront en leur possession la portable la plus fournie en softs actuellement - bien entendu en faisant référence à l'importation officielle d'Atari France. Si vous voulez de plus amples informations, voyez notre dossier machines, dans ce même numéro. Qu'on se le dise !

MAITRE DU MONDE...

Avec *Sim City* s'ouvrait une ère nouvelle, celle des jeux fondés sur la maîtrise de l'urbanisme - confronté aux éléments naturels... ou surnaturels - souvenez-vous du serpent de mer ! Votre empire ne s'étendait alors que sur une ville et pourtant, votre statut de maire semblait déjà un lourd fardeau.

Sim Earth, c'est carrément la même chose, mais à l'échelle planétaire. Et vous, que devenez-vous dans l'histoire ? Ni plus ni moins que Dieu, veillant sur ses créatures, du protozoaire primordial au singe évolué qu'on appelle l'homme.

Outre l'immense terrain de jeu que représente la Terre prise dans son ensemble, *Sim Earth* propose une foultitude d'options comportant des graphes ou des représentations permettant de se situer dans l'évolution terrestre. Le choix de la période d'intervention est laissé à l'appréciation du joueur, qui peut ainsi entamer une partie dans des temps reculés ou à notre époque, avec le même but : amener l'espèce humaine à un degré d'évolution tel qu'elle pourra se lancer à la conquête d'autres planètes pour y croître et s'y multiplier. (Evangile selon saint Luc, chapitre XI, verset 6...)



Parmi les éléments vitaux à gérer se trouvent la biosphère (par l'implantation des organismes vivants en fonction des conditions atmosphériques) ; la géosphère (par la mesure du degré d'activité tellurique) ; enfin l'atmosphère (au moyen d'un assainissement visant à obtenir un milieu viable) etc. Pour la plupart, ces conditions sont interdépendantes - il faut donc veiller à conserver le juste équilibre. Ça c'est de la simulation, ou je ne m'y connais pas !

Sim Earth a été développé par la société américaine Maxis, à qui nous devons déjà *Sim City*. C'est sous le label Ocean que le jeu sortira prochainement sur PC et Macintosh. Les adaptations ST et Amiga suivront.

NOUVEAU : PERIODISK !

Fondé en 1981 aux USA, Softdisk Publishing a construit sa renommée autour du périodisque - une publication périodique sur support informatique. Aujourd'hui, *Big Blue Disk* - le périodisque américain - compte près de 100 000 abonnés sur PC, alors pourquoi ne pas tenter de l'imposer en France ? Aussitôt dit, aussitôt fait. Softdisk France se crée, et conçoit **Périodisk**.

Qu'est-ce donc que **Périodisk** ? Un magazine ? Pas vraiment... Un regroupement de logiciels hétéroclites ? Non plus... En fait, ça tient un peu des deux : des infos, des jeux, des utilitaires... En tout, plus de 700 Ko par mois - deux disquettes 5"1/4 ou une disquette 3"1/2 - de logiciels divers et variés destinés à vous faciliter la vie ou à simplement vous distraire.

Seule ombre au tableau : le prix de l'abonnement, que d'aucuns jugeront peut-être excessif... En effet 179 F pour trois mois, 649 F pour un an et 1 190 F pour deux ans - c'est quand même chéro du bout de plastique ! Mais après tout, quand on aime...

NEWS



SEGA GAME GEAR


Avec la *Game Gear*, Sega met le doigt dans l'engrenage fructueux des portables.

Sony provoqua un sacré remue-ménage lorsqu'il sortit le premier walkman, qui permettait à tout le monde d'écouter de la musique en se déplaçant. La même révolution se trouve en cours pour ce qui concerne les jeux vidéo portables, avec la Lynx d'Atari, le Game Boy de Nintendo et la toute nouvelle **Game Gear** de Sega.

CATACTERISTIQUES

Lancée au Japon le 6 octobre 1990 - vendue en masse au prix attrayant de 19 800 yens (ce qui représente la somme de 750 F) -, elle devrait arriver en Angleterre et en France au plus tôt l'année prochaine, si Virgin/Mastertronic le veut bien !

La *Game Gear* se présente comme une machine soignée et robuste, mesurant 21 cm sur 11 et d'une épaisseur de 3,5 cm. L'écran fait 6,5 cm de large sur 5 de haut. Le joypad se trouve sur la gauche avec un haut-parleur juste au-dessous et les deux boutons de tir figurent à droite de l'écran, avec le bouton "Start" au-dessus.

Quant au boîtier, il est constitué de solide plastique gris. On trouve sur le dessus de la machine un bouton de contrôle du volume avec une prise casque et une prise pour la connexion externe avec un moniteur ou une télévision. Il existe également une prise de courant 9 volts et un interrupteur ON/OFF.

La *Game Gear* dispose de six piles qui lui donnent une autonomie d'environ 3 à 4 heures. Elle peut recevoir, si vous lui connectez **un Tuner TV** (créé à cet effet) les différentes chaînes de télé souhaitées. Ce petit périphérique coûte 12 800 yens (environ 500 F). On peut aussi se servir de l'écran LCD comme écran de contrôle pour une caméra vidéo.

Divers autres accessoires sont disponibles : une alimentation 210/220 volts, un câble de liaison pour connecter la *Game Gear* à un allume-cigare de voiture et un câble de liaison pour jouer à deux.



TROIS PETITS JEUX...

On livre la console accompagnée de trois jeux : **Pengo** (un classique de l'arcade) ; **Columns** (un jeu genre **Tetris**) et **Super Monaco GP** (la célèbre course de F1).

On attend quelques autres nouveautés comme **G-Lock** ou **Wonderboy**.

Super Monaco GP se présente comme une copie du jeu d'arcade. Cette simulation apparaît des plus classiques, mais vous pouvez modifier certaines options grâce à un menu (choix d'une carrosserie, des pneus, de la boîte de vitesses etc.). Le réalisme se révèle assez poussé, que cela soit pour la maniabilité (tenue de route) ou le choix des circuits. Au cours de la compétition (ça démarre au Grand Prix du Brésil), votre position s'inscrira au centre de l'écran à chaque fois que vous doublerez des concurrents. Et si vous finissez parmi les six premiers, vous gagnerez des points supplémentaires !

Rappelez-vous **Pengo**, ce bon vieux hit des années 80 d'Atari... La conversion est identique en tous points. Vous devez vous déplacer en bougeant des cubes de glace et des diamants, tout en évitant les abeilles des neiges. Simple et très attrayant...

BALANCE DES PRIX

Les jeux devraient coûter entre 150 et 200 F selon les dires de Virgin. Voilà, le marché des portables compte à présent une console de plus dans ses rangs et se voit ainsi partagé en quatre : la Lynx d'Atari, le Game Boy de Nintendo (distribué avec parcimonie en Angleterre), la *Game Gear* de Sega - et dès le 21 novembre, la **Turbo Express** de Nec (voir le dossier machines) L'argument du prix risque de peser lourd dans la balance : 1 490 F

La Game Gear vue de profil

pour la Lynx, 770 F pour la Game Gear, 590 F pour le Game Boy (avec un jeu en supplément) et aux alentours de 1 700 F (prix approximatifs) pour la *Turbo Express* - alors qu'elle ne coûte que 249 dollars aux Etats-Unis, ce qui représente un peu plus de 1 200 F.

Notons que la version américaine n'est pas compatible avec la version japonaise. Elles portent deux noms différents (Nec **Turbo Express GT** pour la version américaine et Nec **Turbo Express** pour la japonaise). En outre, il n'existe pas officiellement de nouveautés à l'instant où nous écrivons pour la *Game Gear* en Angleterre et en France mais chaque console portable disposant bien sûr de son propre écran de contrôle, la conversion en PAL ne représente donc plus un obstacle. La Lynx, le Game Boy, la *Turbo Express* et la *Game Gear* ont toutes quatre de sérieux arguments de vente.

Pour un maximum d'informations, référez-vous encore une fois à notre dossier machines, vous y trouverez les caractéristiques et fiches techniques de chacune de ces consoles ..

Tony Takoushi

CONCOURS HARRICANA/LORICIEL

RESULTATS

Il y a quelques mois, pour la sortie du soft **Harricana**, Loriciel et Harricana organisaient un concours. Voici la liste des gagnants :

1er prix :

5 V.T.T. **"Camargue" de la gamme Lejeune**.

Christophe Touvron (Laujan) - **Guillaume Ludwing** (Villiers-Adam) - **Fabienne Constant** (Le Blanc-Mesnil) - **Gilles Ginard** (Evry-les-Châteaux) - **Jean-Claude Yame** (Marseille).

2ème prix :

10 buggys radiocommandés **"Hop Pepper" de chez Rollet**.

Marc Lelou (Vertau) - **Johan Senéchal** (Vesney) - **Mathieu Becker** (Clermont-Ferrand) - **Gérald Couvent** (Château-Thierry) - **Guillaume Marchal** (Viescamp) - **François Athimon** (Clamart) - **Pascal Alibaud** (Béziers) - **Sébastien Maillot** (Aubergenville) - **Christophe Desseaux** (Wasquehal) - **Nicolas Bongioanni** (Grasse).

3ème prix :

20 sacs de sport **Loriciel Linea Zeta**.

Magali Budet (Arcueil) - **Hubert Le Minter** (Evry) - **Jérôme Leleu** (Daullens) - **Xavier Tronchet** (Chennevières) - **Cyrille Achouri** (Gentilly) - **David Thomas** (Bulles) - **Yann Perrin** (Algrefeuille) - **Sébastien Pierracini** (Marseille) - **Sébastien Lebreton** (Lillebanne) - **Anne-Sophie Wasquiez** (Lys-lez-Lann) - **Roman Maurey** (La Garde) - **Mathieu Duhomel** (Bellay-sur-Somme) - **Guy Favre** (Le Havre) - **Guillaume Orsati** (Marseille) - **Jérôme Martin** (Saint-Ormeau) - **Emmanuel Gipaulou** (Saubens par Muret) - **Jean-Louis Langevin** (Masevaux) - **Jean Conrie** (Bayonne) - **Stéphane Bento Do Silva** (Cambo-les-Bains) - **Alain Postic** (Quimper).

Pour tout renseignement complémentaire, adressez-vous à Loriciel, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison.



LE DELUXE PAINT ST



Deluxe Paint d'Electronic Arts n'est plus une chasse gardée de l'Amiga - les STfans peuvent bien reconnaître leur jalousie antérieure...

Livré avec 3 disquettes, **Deluxe Paint ST** est non seulement un excellent outil de dessin, mais aussi un utilitaire permettant de réaliser assez facilement des séquences animées. Fonctionnant avec un minimum de 1 Mo de RAM, il offre à l'utilisateur autant d'écrans de travail que le permet la mémoire de l'ordinateur. Grâce à son système de buffer, il se révèle aisé de passer d'un dessin à l'autre et le système de copie, performant, autorise toute les sortes de couper/coller.

COLOR BY DELUXE

Acceptant les modes 512 ou 4096 couleurs, *DP ST* se veut résolument "coloriste". Amis du monochrome haute résolution, ce logiciel ne vous est pas destiné. De fait, de nombreux outils permettent à l'utilisateur de tirer au mieux parti de la palette de la machine, lui épargnant le travail au point par point, que l'on réservera à la reproduction d'œuvres impressionnistes.

Avec *DP ST*, le travail à l'aérographe sur micro devient un véritable plaisir : on peut en effet, grâce à l'option brosse, définir un "pattern" comme étant un point de l'aéro. Par exemple, pour dessiner un gazon réaliste, il suffit d'indiquer au logiciel que l'on souhaite dessiner plusieurs brins d'herbe dans un camaïeu de verts et de jaunes. Ensuite, pschitt, et le tour est joué ! Même remarque en ce qui concerne les outils autorisant le dégradé automatique, impressionnants de qualité.

AU TURF !

L'écran de travail, qui pourra surprendre au début, est agencé de curieuse façon : en surimpression de la page de dessin, la barre de menu - en plein milieu - coupe ce dernier en deux. Sous la barre, on trouve le fameux zoom ainsi qu'une fenêtre permettant d'agir sur l'option sélectionnée. C'est dans cette fenêtre qu'apparaît par exemple le directory lorsqu'on travaille sur les fichiers. A ce propos, surprise (mauvaise), les commandes disques se retrouvent présentées comme sur Amiga. Surprenant !

Heureusement, en appuyant sur "Return", la barre de menu descend en bas de l'écran et il est même possible de la supprimer totalement. A notre avis, voilà le meilleur moyen de travailler efficacement avec ce programme puisque les raccourcis clavier ont été conçus pour faciliter la mise en en œuvre de la majorité des fonctions du programme.

LES COURBES DE BEZIER ET AUTRES...

Outre les classiques brosses, dessins à main levée et les figures géométriques automatiques, *DP ST* dispose d'une commande que l'on rencontre plus fréquemment dans les logiciels de dessin pour PC et compatibles : **les courbes de Bézier.** Cette fonction, qui doit son nom à un mathématicien, permet de dessiner une courbe ou une ellipse en positionnant quatre points. Ensuite, en tirant ces quatre points, la courbe peut être tordue dans tous les sens. Une merveille...

Autre apport de poids, les options "texte", aux moyens desquelles on place enfin correctement les lettres dans la page par l'intermédiaire de nombreuses lignes d'aides (pour les accents, l'espace entre les lettres etc.). Cela étant, rien ne remplace l'œil mais qu'importe, ceux qui ne "sentent" pas les choses pourront s'en sortir grâce à ces options.

En ce qui concerne les fontes disponibles, rien à redire. C'est toujours aussi folklorique mais il est vrai que *DP ST* n'est pas *Calamus*.

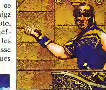
L'animation, possible au moyen d'un programme spécifique contenu dans la disquette 2 - la troisième comportant des exemples -, constitue une option intéressante de ce logiciel. Cependant, il manque encore au programme d'animation des outils de gestion plus performants en ce qui concerne la perspective notamment (à quand un *Deluxe Paint 3-D* ?). Toutefois, avec un peu de patience, il est possible d'arriver à faire de belles animations par l'entremise de ce logiciel, d'autant que les fonctions de cycle de couleurs créent parfois à elles seules l'illusion du mouvement.

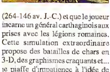
Quittons-nous sur un regret concernant la doc. Cette dernière, très complète et détaillée (plus de 200 pages), est hélas en anglais. **Dominique Tronchet**



CARTHAGE EN IMAGES

Dans notre précédent numéro, la news consacrée à ce somptueux logiciel sur ST et Amiga n'était illustrée d'aucune photo. Admirez aujourd'hui le chef-d'œuvre ! Je rappelle pour les étourdis que l'histoire se passe pendant les guerres puniques (264-146 av. J.-C.) et que le joueur incarne un général carthaginois aux prises avec les légions romaines. Cette simulation extraordinaire propose des batailles de chars en 3-D, des graphismes craquants et... je piaffe d'impatience à l'idée de le tester !





OBITUS, O COMBLE DU MYSTERE...

Présenter les produits *Psygnosis* peut à la longue sembler lassant et routinier : splendide, superbe, magnifique, ah que c'est joli ! Imaginez les tourments du journaliste à court de superlatifs pour qualifier chaque œuvre nouvelle et la démarquer de la concurrence ! Je souffre donc, en quelque sorte, d'annoncer l'avènement d'un magnifique et splendique jeu de rôle/aventure/action, empreint de charme et de beauté, réalisé par les auteurs du mythique *The Krystal*.

A la recherche de son identité, un pauvre bougre erre parmi les 4 comtés d'un vaste royaume visiblement médiéval, où magie et cruauté règnent en maîtresses. Les tableaux en perspective dite "subjective" et le scrolling différentiel des séquences d'arcade forment le lieu de villégiature de 400 personnages (nains, sorciers, chevaliers, trolls etc.). Société pas très fréquentable, si ce n'est pour glaner à l'occasion tout renseignement utile à votre quête de la vérité. Comme à l'accoutumée, diverses commodités - nourriture, armes et sorts - figurent céans et le contrôle de la situation à base d'icônes est plus qu'aisé. Pour conclure, un mystère immense nous attend sur Amiga !

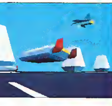


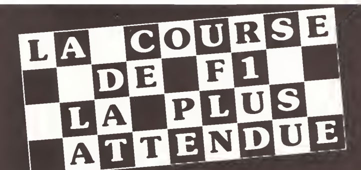
NEWS

ARMOUR-GEDDON : *Apocalypse Now ?*

Psygnosis nous annonce en effet rien moins que l'apocalypse avec un scoop de première : à moins de tenter l'impossible sur ST et Amiga, une arme terrifiante aux mains de Dieu sait qui est sur le point de mettre un terme à nos rêves de gloire. Remarquez, tout n'est pas perdu ! Courageux, polyvalent et sauveur de l'humanité comme vous l'êtes, les méchants vont trinquer à coup sûr. D'autant qu'une panoplie guerrière impressionnante - tanks légers et lourds, hovercrafts, hélicoptères, bombardiers et chasseurs - se trouve à la disposition du héros désigné. En outre des options ultramodernes (vision nocturne, téléportation), une logistique efficace et l'aide d'un partenaire, via le câble de liaison ad hoc, augmente de façon appréciable les chances de succès.

Pour chaque arme alignée, dix y répondent dans le camp ennemi... Mais stimulé par la majesté de la 3-D vectorielle et l'animation sémillante, un joueur averti en vaut mille !...





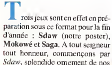


NEWS

ON EN VEUT LANKHOR !

La société si française à qui nous devons des jeux immortels comme *Le Manoir de Mortevielle* et sa suite *Maupiti Island* (qui brûlent encore les écrans ST et Amiga), se lance à fond dans l'exploration du 8 bits CPC.

Trois jeux sont en effet en préparation sous ce format pour la fin d'année : **Sdaw** (notre poster), **Mokowé** et **Saga**. A tout seigneur tout honneur, commençons par *Sdaw*, splendide ornement de nos pages centrales.



Librement inspiré de *Robocop* pour ce qui concerne le personnage principal - un justicier mi-homme, mi-robot - ce jeu d'aventure vous entraîne dans une suite interminable de labyrinthes. L'action se déroule en 2245, une cinquantaine d'années après l'holocauste nucléaire de la Troisième Guerre mondiale, qui a décimé la quasi-totalité de l'espèce humaine. Parmi les quelques survivants, certains ont subi des mutations atroces, les éloignant tellement de la race humaine qu'ils vouent une haine indicible à l'ensemble de ses représentants.

A tel point qu'ils n'hésitent pas à mettre en place une arme meurtrière visant à les anéantir une fois pour toutes. Seul moyen de défense efficace contre ces gargouilles impitoyables, Sdaw part à la recherche de l'arme ultime qu'il devra détruire avant qu'elle ne déclenche ses ravages.

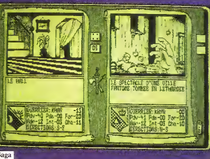
Saga

Le grand nombre de tableaux, de personnages et d'indices confèrent à *Sdaw* l'envergure d'un grand jeu d'aventure. Pourtant, celui-ci ne sera vendu que 149 F - version disquette. Comme quoi tout est possible !

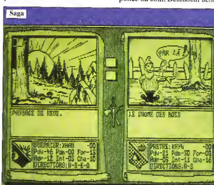
Le deuxième jeu, nous le devons aux auteurs de *La Secte Noire* : J.-P. Godey et J.-C. Lebon. Son titre, **Mokowé**, situe l'action dans une région reculée du Kénya, lieu où le trafic d'ivoire et le massacre des éléphants sont monnaie courante, malgré les efforts de la police du coin. Défenseur acharné



Saga



Saga



Saga









de la nature, vous avez pour mission de réduire à néant l'organisation secrète des trafiquants. Hauts en couleur et d'une finesse rarement égalée sur CPC, les graphismes de *Mokowé* vous transporteront corps et âme en plein cœur de l'Afrique. Très prochainement sur vos écrans, pour la modique somme de 199 F - version disquette uniquement.

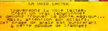
Terminons ce tour d'horizon Lankhor avec **Saga**, un jeu d'aventure avec un grand A. L'action se déroule au 13ème siècle... Après avoir reçu un message énigmatique de Merlux, votre ancien tuteur - "Heprena se meurt, venez au secours de mon peuple !" - vous quittez la forêt enchantée pour partir vers l'Inconnu. La route est longue jusqu'à Heprena et les pièges nombreux ! Des labyrinthes sans fin aux fureurs sanguinaires des pirates sans foi ni loi, la mort vous suivra pas à pas...

Malgré un graphisme en mode deux couleurs, *Saga* s'impose à n'en pas douter comme le plus riche des jeux d'aventure sortis sur CPC depuis belle lurette. Notez aussi que le mode deux joueurs n'y est pas étranger, pas plus que la qualité du scénario. . Une grande épopée à vivre seul ou à deux pour seulement 199 F en version disquette. **Georges Brize**

RODY L'EMOI

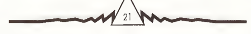
Aller faire un tour du côté de chez Papa Noël, c'est ce que propose Lankhor aux tout petits avec le nouveau Rody : **Rody Noël**.

Armé de décorations magiques dont le sapin lui a fait cadeau, et chevauchant la toute dernière invention du célèbre professeur Gobino, notre sympathique et charmant héros s'envole vers les confins de la Voie lactée à la recherche de la porte magique... Une aventure semée de nombreuses rencontres instructives... *Rody Noel* sera disponible à partir du 21 décembre sur ST et Amiga au prix de 199 F. Hé, les parents ! Ça c'est un éducatif qu'il est bon !




NEWS





NEWS

CES COMPILS QU'ON EMPILE

Elles défilent, les petites compils - et comme les comptines, elles tombent toujours pile !

Comme dirait Johnny, voici une liste exotique par ordre analphabète (comprenez "exhaustive" et "alphabétique") des compils, aaah qu'elles sont nouvelles. On a juste un chouia de place pour un catalogue. Veinards, vous voilà dispensés du baratin habituel (moi aussi) !

ACCOLADE

Accolade in Action (Amiga, PC & compatibles) : *4th & Inches, Blue Angels, Fast Break, Grand Prix Circuit* - **329 F.**

DOMARK

Heroes (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disc/K7) : *Barbarian 2, Licence to Kill, Star Wars, The Running Man* - **299 F** (Amiga/ST) ; **199 F** (CPC disc) ; **149 F** (K7).

Wheels of Fire (Amiga, Atari ST, Amstrad disk/K7, C64) : *Chase H.Q., Hard Drivin', Power Drift, Turbo Out Run* - **299 F** (Amiga/ST/C64) - **249 F** (CPC disk), **149 F** (CPC K7).

GREMLIN

10 jeux spectaculaires (Amstrad CPC disk/K7) : *Butcher Hill, E-Motion, Footballer of the Year 2, Gary Lineker Hotshot, Impossamole, Night Raider, Road Runner, Side Arms, Street Fighter* - **199 F** (disk), **149 F** (K7).

LANKHOR

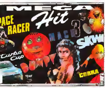
Livret de famille (Amstrad CPC disk, Atari ST) : aventure et éducatifs avec *Mortville Manor, Troubadours* et *Rody & Mastico* - **249 F**

LORICIEL

Arcade hits (Amstrad CPC disk/K7, Atari ST, PC & compatibles) : *Cobra, Bumpy, Skweek* - **249 F** (ST/PC), **169 F** (CPC K7).

La compil' (Amstrad CPC disk/K7) : *3D Fight, 5e Axe, Billy, Billy 2, Charly Diams, Foot, Fusion, Infernal Runner, Mach 3, Mata Hari, Mission, Rally 2, Tennis* - **199 F** (disk), **149 F** (K7).

Mega Hit (Amstrad CPC disk/K7, Atari ST, PC & compatibles) : *Cobra, Bumpy, Mach 3, Skweek, Space Racer*, Turbo Cup - **249 F** (ST/PC), **169 F** (CPC K7).



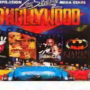
Simulation Hits (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7, PC & compatibles, Thomson MO6-TO8) : *Mach 3, Space Racer, Turbo Cup* - **249 F** (Amiga/ST/PC), **169 F** (CPC K7).

Trio (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk, PC & compatibles) : *Skweek, Chicago 90, Windsurf Willy* - **249 F** (Amiga/ST/PC), **199 F** (CPC disk).

OCEAN

La collection n°2 (Amstrad CPC disk/K7) : *Arkanoid Revenge of Doh, Basket Master, Beach Volley, Bubble Bobble, Dragon Ninja, Flying Shark, Match Day 2, Superspint, Renegade, WEC Le Mans, Wonderboy* - **249 F (disk), 175 F (K7).**

Les stars d'Hollywood (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7) : *Indy Action, Batman, Ghostbusters 2, Robocop* - **249 F** (Amiga/ST), **229 F** (CPC disk), **149 F** (CPC K7).



Le monde des merveilles (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7) : *Bubble Bobble, New Zealand Story, Rainbow Islands, Superwonderboy* - **249 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), **149 F** (CPC K7).

Microclub n°21 (Amstrad CPC disk) : *1943, Thunderblade* - **99 F**

Microclub n°22 (Amstrad CPC disk) : *Metrocross, Road Runner* - **99 F.**

Microclub n°23 (Amstrad CPC disk) : *Nemesis, R-Type* - **99 F.**

Microclub n°24 (Amstrad CPC disk) : *After Burner, Star Wars* - **99 F.**

UBI SOFT

10 Mega Hits Vol. 2 (Atari ST, PC & compatibles) : *Aspar Master Grand Prix, Hot Shot, Ikari Warriors, Lombard Rallye, Permis de tuer, Rocket Ranger, Wall Street, Toobin, Vixen* - **329 F.**

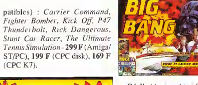


15 Mega Stars (Amstrad CPC) :
- **Disk** : *Air Wolf, Battle Valley, Bombjack, Commando, Exolon, Ghost'n Goblins, Navy Moves, Scoobydoo* - **219 F.**
- **Disk/K7**: *1942, Battleships, Batty, Buggy 2, Crépuscule du Naja, Saboteur, Talisman d'Osiris* - **219 F** (disk), **169 F** (K7).



Challengers - Compilation Europe (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7, PC & com-

patibles) : *Carrier Command, Fighter Bomber, Kick Off, P47 Thunderbolt, Rick Dangerous, Stunt Car Racer, The Ultimate Tennis Simulation* - **299 F** (Amiga/ST/PC), **199 F** (CPC disk), **169 F** (CPC K7).



Full Blast - Compilation Europe (Amiga, Atari ST, PC & compatibles) : *Carrier Command, Chicago 90, Ferrari Formula 1, Grand Prix 500, Highway Patrol, P47 Thunderbolt, Rick Dangerous* . **299 F**.



Big Bang (Amstrad CPC disk/K7) : *Lightforce, Mange-cailloux, Shockway Rider, Star Wars, Tetris, Vivre et laisser mourir* - **129 F** (disk), **99 F** (K7).

Déclic (Amiga, Atari ST, PC & compatibles) : *Chessmaster 2000, Manoir de Mortevielle, Trivial Pursuit* - **299 F.**



Les fous du volant

- **Amiga, Atari ST** : *Action Fighter, APB, Aspar Grand Prix, Buggy Boy* - **249 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), **149 F** (K7).
- **Amstrad Disk & K7** : *Action Fighter, APB, Aspar Grand Prix, Buggy Boy, Buggy 2, TT Racer* - **249 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), **149 F** (CPC K7).



Top 20 (Amstrad CPC disk/K7) : *3D Grand Prix, Ace 1, Aspar Master Grand Prix, Battle Valley, Batty, Buggy 2, Charlie Chaplin, Devil Castle, Game Over 2 (1ère partie), Grand Prix 500, Hot Shot, Licence to Kill (Permis de tuer), Light Force, Mange-cailloux, P47 Thunderbolt, Shockway Rider, Super Ski, TT Racer, Zaxx* - **249 F** (disk), **189 F** (K7).



US GOLD

Les chevaliers (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC) : *Black Tiger, Dynasty Wars, Ghouls'n' Ghosts, Led Storm* (uniquement sur CPC), *Strider* - **249 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), **149 F** (CPC K7).

Power Crash (PC & compatibles) : *Thunderblade, Forgotten Worlds, Out Run, Strider, Last Duel* - **249 F**.



Sega Arcade Turbo (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7) : *Crackdown, Superwonderboy, Thunderblade, Turbo Out Run* - **249 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), *149 F* (CPC K7).

Sporting Gold (Amiga, Atari ST) : *California Games, Games Summer Edition, Games Winter Edition*, soit 21 épreuves proposées - **249 F.**



VIRGIN

Edition n°1 (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7) : *Double Dragon, Gemini Wings, Silkworm, Xenon* - **249 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), 149 F (CPC K7).

Les guerriers ninjas (Amiga, Atari ST, Amstrad CPC disk/K7) : *Double Dragon 2, Ninja Warriors, Shinobi* - **275 F** (Amiga/ST), **199 F** (CPC disk), **149 F** (CPC K7).

Jean-Claude Paulin

OUVERTURE D'UN MAGASIN SHOOT AGAIN A GRENOBLE. DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE, UN UNIVERS SPATIAL

VIDEOTRONIC

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. : 76.40.55.44



145 rue de Flandre 75019 PARIS - Tél. (1) 40.38.02.38/40.34.36.26
Ouvert tous les dimanches de décembre

NEC

• PC-ENGINE / CORE GRAFX (avec un jeu)	1290F
• SUPER GRAFX (avec un jeu)	1990F
• LECTEUR CD-ROM (avec un jeu)	2990F
• PACK CORE/CD-ROM	3990F

1790 F avec 3 jeux : SUPER MONACO GP • COLUMS • PENGO
A venir : Q-LOCK • BASEBALL • WONDER BOY I • MEL SYNDROM • KINEDO

La PC-ENGINE PORTABLE !

Retrouvez, sur un écran LCD couleur d'environ 7 cm, la qualité du PC-Engine ! DECOUVREZ LA PC-ENGINE GT : 2490F (*)

(*) sous toutes réserves



Date d'arrivée : nous consulter

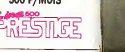
• SUPER FAMICON (date d'arrivée et prix : nous consulter !)
• JOYSPAD
• JEUX : THE SUPER MARIO WORLD • FINAL FIGHT • GRADIUS III • F-ZERO • POPULOUS • SD MASTER (golf) • R-TYPE II • DRAGON FLY • PILOT WINGS • GHOULS'N'GHOST II • BIG RUN



LE SPECIALISTE DU JEU VIDÉO PROFESSIONNEL

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

- ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA
- ACCEPTE LA CONSOLE NEC
- ACCEPTE LA MEGADRIVE
- BORNE UNIQUEMENT RESERVEE A LA VENTE : 12990 F
- LOCATION DES JEUX JAMMA : 500 F/MOIS



• JEUX

AFTER BURNER II	349F
ALTERED BEAST (CD-Rom)	449F
ARMED FORCE	399F
ATOMIC ROBO-KID	399F
BARUMBA	399F
BASEBALL '89	449F
BATMAN	349F
BATTLE ACE	399F
BE-BALL	349F
BLODIA	299F
BLOODY WOLF	399F
BLUE BLINK	349F
BREAK IN	449F
BULLFIGHT	399F
CHASE HQ	399F
CITY HUNTER	399F
CYBER CORE	419F
DARIUS +	449F
DEVIL CRASH	349F
DIE HARD	349F
DODGE BALL	399F
DON DO KO DON	399F
DOW LOAD	349F
DRAGON SPIRIT	299F
DROP ROCK	299F
F1 CIRCUS	349F
FINAL BLASTER	349F
FINAL LAP TWIN	399F
FINAL ZONE II (CD-Rom)	449F
FORMATION SOCCER	349F
GALAGA 88	349F
GHOULS'N'GHOSTS (SG)	499F
GOLDEN AXE (CD-Rom)	449F
GOLF BOY	249F
GOMOLA SPEED	349F
GRAND ZORK (SG)	399F
GUNHED	399F
HEAVY UNIT	399F
HELL EXPLORER	349F
IMAGE FIGHT	349F
KING OF CASINO	349F
KLAX	399F
KNIGHT RIDER	399F
LEGENDARY AXE	399F
MANIAC PRO WRESTLING	399F
MOMOTAROH SHOW	349F
MOTOBIKE	449F
MOTO ROADER	299F
MR HELI	399F
NAXAT OPEN	399F
NEW ZEALAND STORY	399F
NINJA SPIRIT	349F
NINJA WARRIORS	399F
OPERATION WOLF	349F
ORDYNE	399F
P47	399F
PARANOIA	399F
PC KIDD	399F
POWER LEAGUE III	349F
POWER DRIFT	399F
PUZZNIC	299F
R-TYPE	399F
RABIO LEPUS SPECIAL	349F
RASTAN SAGA II	349F
RED ALERT (CD-Rom)	449F
SHINOBI	449F
SIDE ARMS	349F
SIDE ARMS SPECIAL (CD-Rom)	399F
SOKOBAN WORLD	299F
SPACE INVADERS 90	199F
SPLATTER HOUSE	399F
STRANGE ZONE	349F
SUPER DARIUS (CD-Rom)	449F
SUPER FOOLISHMAN	349F
SUPER STAR SOLDIER	349F
SUPER VOLLEY-BALL	349F
TIGER HELI	399F
TIGER ROAD	399F
USA PRO BASKET	399F
VEIGUES	349F
VIGILANTE	299F
VOLVIEF	399F
W-RING	299F
WATARO	349F
WONDER BOY II (CD-Rom)	299F
WONDER BOY III (CD-Rom)	399F
WORLD BEACH VOLLEY	299F
WORLD COURT TENNIS	349F
XEVIOUS	399F

• NOUVEAUTES :

YS III (CD-Rom) • MOMOTAROH SHOW II • AERO BLASTER • CADASH • PARSOL STAR • AVENGER (CD-Rom) • THUNDERBLADE • MASTER CHESS • CYBER COMBAT POLICE • LEGION (CD-Rom) • 1943 • ZI-PANG • SPIN AIR • VALIS III (CD-Rom) • KICK BALL • BOMBER MAN • HURRICAN • LEGEND HERO OF TONMAN • SON OF DRACULA • BURNING ANGEL • SAINT DRAGON • CHAMPION WRESTLER • MARKEN MAZE • VIOLENT SOLDIER • WALABY • TOY SHOP BOYS • CYBER COMBAT POLICE • OUT-RUN • AVENGER • RAMMA 1/2 • LEGEND OF THREE HERO • DEAD MOON • TITAN

la référence consoles

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. 76.40.55.44

■ MEGADRIVE

- CONSOLE MEGADRIVE JAPONAISE (voir PROMO NOEL)
- CONSOLE MEGADRIVE FRANÇAISE 1890F
- ARCADE POWER STICK 399F
- JOYSPAD 249F
- GAME CONVERTER 8 BITS Tél.
- XE1 PRO Tél.

	Cartouche Import	Cartouche Française			
AFTER BURNER II	399F	Tél.	PHANTASY STAR II		
ALEX KIDD	299F	329F	(anglais)	449F	Tél.
ALTERED BEAST	299F	–	PHELIOS	369F	–
AXIS	399F	–	RAMBO III	399F	329F
BATMAN	399F	–	RASTAN SAGA II	399F	–
COLUMNS	399F	Tél.	REVENGE OF SHINOBI	399F	399F
CYBERBALL	299F	Tél.	SHITEN MOZOH	369F	–
DARWIN 4081	299F	–	SOKOBAN	399F	Tél.
DJ BOY	368F	Tél.	SPACE HARRIER II	399F	399F
E-SWAT	369F	Tél.	SUPER HANG ON	399F	399F
FATMAN	410F	–	SUPER LEAGUE	399F	Tél.
FINAL BLOW	369F	–	SUPER MASTER GOLF	369F	Tél.
FORGOTTEN WORLD	399F	399F	SUPER MONACO GP	399F	Tél.
GHOSTBUSTER	399F	Tél.	SUPER REAL BASKETBALL		
GHOULS'N'GHOBTS	399F	489F	(PATRIOTS BASKET)	349F	Tél.
GOLDEN AXE	369F	399F	SUPER THUNOER BLADE	399F	399F
HELL FIRE	399F	–	THE STRIDER	399 F	–
INSECTOR X	399F	–	TRUXTON (TATSUJIN)	399F	399F
KLAX	349F	–	THUNDER FORCE II	399F	399F
LAST BATTLE	399F	399F	THUNDER FORCE III	399F	–
MOONWALKER	369F	399F	WHIP RUSH	349F	–
MYSTIC DEFENDER			WORLD CUP SOCCER	369F	Tél.
(KUZAKU II)	369F	399F	XDR	369F	–
NEW ZEALAND STORY	399F	–	ZOOM	399F	329F

• NOUVEAUTES : ARROW FLASH • DARIUS II • SAME, SAME, SAME (TWIN SHACK) • MONSTER LAIR • DYNAMITE DUKE • SUPER AIR WOLF • GRANADA X • RAINBOW ISLAND • BURNING FORCE • HEAVY UNIT • GYNOVY • ELEMENTAL MASTER • MASTER OF WEAPON • GAIN GROUND • CRACK DOWN • MIDNIGHT RESISTANCE • HARD DRIVING • KAGEKI • VOLVIEF • GALAXIES • WARRIOR ARESUTA • SHADOW DANCER • I LOVE MICKEY MOUSE • JUNCTION • RINGSIDE ANGEL • DANGEROUS SEED • SUPER VOLLEYBALL • AERO BLASTER • MAGICAL BOY

ADAPTATEUR MONITEUR AMSTRAD POUR NEC ET MEGADRIVE : 240 F

- CONSOLE SNK 3490 F
- SNK CONTROLER 449 F
- MEMORY CARD 349 F
- JEUX :

BASEBALL STAR	1790F
NAM 75	1790F
RIDING HERO	1990F
TOP PLAYER GOLF	1990F
MAGICIAN LORD	1790F
CYBER-LIT	1990F
SUPER SPY	1990F
NINJA COMBAT	1990F

NOUVEAU !

Possibilité de louer la NEO-GEO et ses jeux pour un week-end, une semaine ou un mois ! Téléphonez-nous !

• NOUVEAUTES : LEAGUE BOULING • JOY-JOY KID (Tétris)

• GAMEBOY 590 F
+ TETRIS

• TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE • DOUBLE DRAGON • BATMAN • KEN LE SURVIVANT • CASTELVANIA • MARIO LAND
(PLUS DE 100 TITRES EN STOCK)

■ PROMO SPECIALE NOEL

MEGADRIVE + Strider + Monaco GP + Arcade Power Stick = 1990 F

MEGADRIVE + Strider ou Monaco GP + Arcade Power Stick = 1790 F

MEGADRIVE + 2ème manette (Joyspad) + Strider ouMonaco GP = 1590 F

Possibilité de changement de jeux

A retourner, accompagné de votre règlement, à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 PARIS

NOM :	COMMANDE (préciser la machine pour les jeux)	PRIX	PORT
PRENOM :			
ADRESSE :			
....			
CODE POSTAL : .... VILLE : .... TEL :		TOTAL	

TOUS NOS ENVOIS SONT EFFECTUÉS EN COLLISSIMO. PREVOIR 30F DE PORT POUR LE PREMIER JEU, 10F PAR JEU SUPPLEMENTAIRE. PREVOIR 65F DE PORT PAR CONSOLE. POUR LES ENVOIS CONTRE-REMBOURSEMENT PREVOIR 30F EN SUS.

NEWS

DYNASTIE LEMM

La stupidité des lemmings au service du génie de Psygnosis.

Charmantes ces petites bestioles... Un peu débiles, mais charmantes ! Pour ceux qui ne le sauraient pas - bande d'ignares -, les lemmings sont de petits rongeurs (10cm) proliférant en Scandinavie. Proches parents, tout du moins en apparence, des cochons d'Inde bien connus de nos enfants (et des laboratoires), les lemmings souffrent d'une imbécillité chronique qui les entraîne souvent à accomplir des actes irréfléchis - comme le suicide collectif, en plongeant du haut d'une falaise ou en se laissant couler au fond de la rivière la plus proche...
Heureusement pour leur espèce, ils ont plus de zigounette que de cervelle, ce qui fait que leur population, malgré des pertes importantes, a conservé sa stabilité depuis des temps immémoriaux.



LA CAUTION DES LEMMINGS

Pour une raison inconnue, le mécanisme si bien huilé semble s'être grippé. Peut-être en ont-ils marre de faire gouzi-gouzi à qui mieux mieux - allez savoir, nul n'est parfait en ce bas monde. Bref ! Le nombre de spécimens baisse à vue d'œil, ce qui ne va pas plaire du tout à l'écolo de service que vous incarnez.

Pour limiter les dégâts, il va falloir jouer à la nounou tout au long des cent niveaux que comporte le jeu, de manière à leur épargner - grâce à quelques stratagèmes - une mort aussi inutile qu'atroce. Voilà, décrit en quelques mots, l'univers de **Lemmings**, le prochain jeu de Psygnosis (sortie prévue fin janvier).

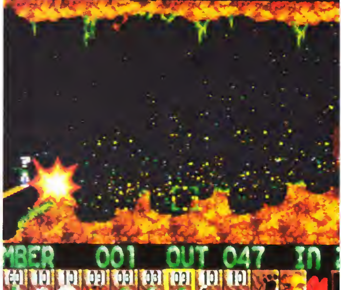
N'ayons pas peur des mots, nous avons affaire à l'un des jeux les plus fous de l'histoire de la micro. Prenant, amusant, crispant, délirant, ce jeu aux apparences trompeuses vous en fera voir de toutes les couleurs. Les fans de Psygnosis seront sûrement surpris - comme nous l'avons été - du changement radical de style. Mais, si leurs habituels effets visuels grandioses se signalent par leur totale absence dans cette nouvelle production, on les a en revanche avantageusement remplacés par une qualité et une originalité de jeu rarement égalées.

UN CASSE-TETE QUI RONGE...

Sans trop entrer dans le détail - gardons un peu de mystère jusqu'au test -, voyons de quoi il retourne.

Nos petites bestioles dégringolent à une cadence folle d'une trappe pour se retrouver dans un décor semé d'embûches. Larguées comme elles le sont, elles ne tarderont pas à y laisser leur peau, à moins qu'une âme charitable ne leur porte secours au plus vite. Bien que faibles d'esprit, les lemmings se révèlent capables d'effectuer des tâches précises, à la condition d'être soigneusement guidés. Ils peuvent creuser, endiguer le flot de leurs petits camarades, construire des ponts, grimper,





sauter en parachute et même exploser (cherchez pas, vous comprendrez plus tard). Avec de telles possibilités, le parcours ne devrait pas leur poser de problèmes. Malheureusement, chacune d'elles n'est distribuée qu'au compte-goutte, ce qui corse la difficulté. Sans oublier que pour préserver la race, il faudra parvenir à sauver un certain pourcentage de rongeurs, le tout en un temps limité. Hard, très hard !

Allez, on vous a assez fait baver d'envie... Attention, n'oubliez pas de réserver une part de votre budget de Noël pour ce jeu fantastique, même s'il vous faut patienter un petit mois. Vous ne le regretterez absolument pas.

Georges Brize

NEWS

AD LIB

LE BON ALIBI

Ce n'est plus un secret pour personne : le son produit par un PC de base ou un compatible relève de la tératologie.

Heureusement, il est possible d'améliorer les choses... à condition de tirer la bonne carte... **Ad Lib** permet au PC de faire entendre autre chose que ses gargouillis habituels. Bien entendu, il faut pour cela que les jeux utilisés soient compatibles avec le système *Ad Lib*.

Utilisant une technologie de type FM (le Yamaha DX7, par exemple) pour reproduire les sons, cette carte nécessite une connexion à un casque ou à une chaîne hi-fi pour donner sa pleine mesure. Pas question d'espérer profiter de l'engin directement sur le haut-parleur d'un moniteur. Pour cette raison, on a ouvert sur le côté de la carte une prise de type Jack 6.35 ainsi qu'un potentiomètre permettant de régler le niveau de sortie.

Selon l'expression consacrée, l'installation de la carte ne pose aucun problème : un bon tournevis et la messe est dite !

A noter que la carte se livre accompagnée de disquettes au format 3"1/2" et 5"1/4 - qu'on peut installer sur disque dur. Elles contiennent deux programmes : le premier - programme de test -, vérifie si la carte fonctionne dès l'installation. En fait, il s'agit d'un fichier faisant jouer des arpèges à la machine. Beaucoup de bruit pour rien... L'autre programme, plus intéressant, se présente comme un juke-box, permettant de se faire une idée des possibilités du système puisque 17 morceaux se trouvent à disposition. Les commandes (jouer tel fichier, répéter etc.) se font au clavier ou à la souris - suivant la version du DOS installée.

Passons rapidement sur la présentation de la chose, montrant le sommet d'un Wurlitzer (les lumières en moins) et intéressons-nous aux sons ! Pas de surprise, ça FM : les sons de piano électrique, de cloches et les percussions sont excellents. En revanche, les cuivres et les violons laissent un peu à désirer.

Ecouter la musique des autres, c'est bien gentil - mais peut-on composer ses propres morceaux au moyen de ce logiciel ? La réponse est oui et non. Non, parce que la carte *Ad Lib* ne se vend pas accompagnée d'un utilitaire ad hoc ; oui, parce qu'*Ad Lib* commercialise d'autres programmes, compatibles avec sa carte. Au menu, **Visual Composer**, qui permet de composer comme son nom l'indique et **Visual Composer/Midi**, le même avec en plus un clavier Midi. On peut également se procurer des fichiers musicaux et un utilitaire pour programmer ses propres sons. Et au moyen d'un simple éditeur de texte ASCII, vos créations musicales s'intègreront facilement dans le juke-box.

Bref, pour un peu moins de 1 200 F, *Ad Lib* procure aux PC et compatibles des capacités musicales non négligeables. Une fois doté d'une carte graphique digne de ce nom, d'une interface joystick, d'une carte son et d'une multiplicité de prothèses, le PC se révèle une machine ludique acceptable.

Dominique Tronchet

MICRO MEGAHERTZIENNE

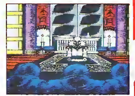
Alors que dans certains pays voisins la micro prend une place de plus en plus importante auprès des grands médias, la France ne semble pas s'y décider... Pourtant, quelques enragés font tout ce qui est en leur pouvoir pour faire partager leur passion. C'est le cas de Laurent Guerder et de Stéphane Kauffmann, deux garçons dynamiques que vous pouvez retrouver un samedi sur deux à 14 heures 30 si vous êtes à l'écoute de Radio Enghien (98 MHz en FM), qui émet sur le nord-ouest de Paris et de la région parisienne.

L'émission, entièrement consacrée aux jeux vidéo, se nomme **Micro-Ondes**.

Gageons qu'ils ne feront pas un four...



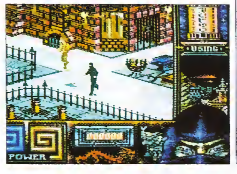
NINJA REMIX, LE RETOUR (A LA CASE DEPART)



Un qui doit faire la gueule, c'est le Grand Maître Armakuni. Imaginez le calvaire de ce type, obligé de revivre, sous prétexte de remise à jour du produit par *System 3*, une aventure aussi traumatisante que celle de *Ninja 2* sur CPC, ST et Amiga. Un bref historique : dématérialisé en plein meeting devant ses disciples abasourdis, un grand guerrier mystique détenteur de la science ultime des arts martiaux recouvre ses esprits sur ce qui semble être l'estrade d'un kiosque à musique - en fait une simple terrasse. Animé d'une haine farouche envers l'auteur de cette bonne blague - sans doute Kunitoki, le shogun du Mal - notre héros devra batailler ferme, récolter le nécessaire vital et déjouer les pièges infernaux de maints niveaux jusqu'à l'affrontement final.

Apparemment, rien ne différencie cette mouture de l'ancienne. Même scénario et tableaux identiques (Central Park, rues et égouts de Manhattan etc.). **Ninja Remix** se distingue néanmoins par une séquence d'intro animée, une meilleure maniabilité et, sur ST et Amiga, l'adjonction de couleurs et d'agréments musicaux.

Attention, ne pas confondre avec le très attendu **Ninja 3**, réelle nouveauté annoncée pour janvier/février 91 ! Nous en reparlerons...







LE PORT DE L'ANGOISSE



Etre commandant d'un navire marchand n'est pas de tout repos ! D'autant plus quand le maigre capital de la compagnie ne permet pas l'achat d'un bâtiment en parfait état de fonctionnement... Telle est la situation à laquelle vous êtes confronté dans **Ports of Call**, de Disc Company. Trouver un affréteur ne pose pas de problème, il y a toujours une denrée quelconque à transporter. L'astuce réside dans le choix des opérations vraiment rentables.

Le hasard des rencontres vous confrontera à des personnages pas toujours francs du collier, dont les propositions financièrement intéressantes - mais moralement malodorantes - vous permettront d'arrondir vos fins de mois... ou de moisir à fond de cale dans une prison portuaire.

Une kyrielle d'incidents divers vous attend au fil de l'eau. Tenez bon la barre et vous parviendrez à éviter le pire - comprenez par là que vous resterez à flot...

Des packs et une façon d'offrir plusieurs dans un seul paquet.



PACK CARTOUCHE
- DOUBLE DRAGON
- POLE POSITION
- COMMANDO

Pour ATARI VCS 2600

299 F
Les 3 cartouches

COMPILATION DE 5 JEUX
"FESTIVALIA"
- P 47
- TRIVIAL PURSUIT
- SUPER WONDERBOY
- ACTION FIGHTER
- GREAT COURTS

Pour COMMODORE C 64 SPECTRUM, AMSTRAD CPC

149 F
La cassette

Prix valables jusqu'au 31 décembre 1990.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

compilations,
cadeaux

COMPILATION
5 JEUX
"FESTIVALIA"
STUNT CAR ●
TRIVIAL PURSUIT ●
SABOTEUR 2 ●
CHUCK YEAGER'S ●
CHARLIE CHAPLIN ●

Pour PC 5,25 et 3,5

249 F
La disquette





Pour CPC

199 F
La disquette

Pour ATARI ST et AMIGA

249 F
La disquette

LE CIMETIERE DES STFANS

Il l'a dit, il le clame haut et fort : Doc Amiga rêve de voir Prof ST six pieds sous terre... Bonjour le cauchemar !

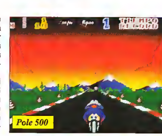
Prof ST : Alors Doc, quoi de neuf ?
Doc Amiga : Eh bien, puisque t'as la politesse de me laisser parler en premier, je vais en profiter... C'est vrai, c'est si rare que tu me tendes le crachoir. Finalement, t'es pas aussi pourri qu'on pourrait le croire à première vue, quand on te regarde avec ta bécane foireuse et ta ridicule souris.
Prof ST : Pauvre crétin ! Ah on le voit, le résultat de l'abus de jeux d'arcade chez un abruti de base. Grrr, pour un peu je me mettrais moi aussi à vous insulter par le biais de votre machine.
Doc Amiga : Héhé ! Faudrait encore que tu possèdes des logiciels...
Prof ST : Mais j'en ai, Môssieur, mais j'en ai.
Doc Amiga : Alors parle, pied-tendre !
Prof ST : Pas question coyote .. Puisque tu te félicites du fait que je t'ai tendu le crachoir, comme tu dis - commence !
Doc Amiga : Oh lui ! Il me tutoie... c'est qu'elle se dessale, la grande Zorah !
Prof ST : Pfft !
Doc Amiga : Bon, je commence.
Prof ST : Oui, accouche !
Doc Amiga : **Ride**, de Mindscape, est une su-


Ride

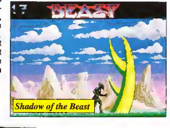
perbe simulation de moto. L'engin, gros comme un nez au milieu de la figure d'un Prof ST, occupe quasiment la moitié de l'écran. Et de chaque côté de l'engin, des rétroviseurs permettent d'admirer le paysage et les poursuivants.
Prof ST : Sûrement d'anciennes victimes d'un de vos tours de cochon qui essayent de vous mettre la main dessus...
Doc Amiga : Je ne répondrai pas à cette basse insinuation. Tiens, cette histoire de cochons, ça me fait penser qu'il y a des tas d'obstacles sur la route. Oh, bien sûr, pas des porcins, mais des tas de vaches, de moutons et de trucs pas nets qui traversent sans regarder. D'autant plus stupide que ça va très vite.
Prof ST : Moi aussi j'ai des jeux qui vont vite, si je veux. Par exemple, **Operation Harrier** d'US Gold. Voilà un jeu magnifique, rapide et beau comme tout... Il faut dire que cette simulation de vol bénéficie de ce qui se fait de mieux en matière de 3-D : le Rotoscape - marque déposée.
Doc Amiga : Qu'est donc ce mystérieux Rotoscape - marque déposée ?
Prof ST : Ben... un système de programmation


Dragon's Lair 2

de la 3-D très performant. Dans ce logiciel, par exemple, il est possible de piloter un Mac Donnel Douglas AV-8B avec le maximum de plaisir. De plus, et ça ne gâche rien, les interécrans, lorsqu'on s'éjecte, se révèlent magnifiques et très bien réalisés. Vraiment superextra, ce jeu.
Doc Amiga : Tu veux du must de dernière mes ergots, imbécile heureux ? Tiens, fixe donc tes mirettes sur **Dragon's Lair 2**. Une petite merveille au scénario pas particulièrement original, mais dotée de graphismes qui rappellent le dessin animé, et d'une bande-son tonitruante.
Prof ST : Peuh ! Non mais, regardez-moi cet idiot qui parle de scénario, alors qu'il ne sait même pas lire. En plus, je ne voudrais pas dire mais si *Dragon's Lair 2* est un jeu, je veux bien m'acheter un Amiga !...
Doc Amiga : C'est vrai ?


Pole 500

Prof ST : Oui, je dis ça parce que je ne risque rien, à promettre une telle bêtise ! *Dragon's Lair*, un jeu ! Je rêve... O.K. c'est beau, ça, je ne dirai pas le contraire mais tout de même, appeler jeu ce qui n'est qu'une superbe démo, ça m'étonne, même d'un abruti comme vous.
Doc Amiga : Il est jaloux ! Bon, passons à **Pole 500** d'Opera Soft. Vrai que ces Spanish commencent, ou plutôt continuent à faire de très bons jeux.
Prof ST : Oui, je me souviens de *Mot à l'Op*...
Doc Amiga : Silence ! Donc, je disais (ou croyais dire) que cette course de moto bénéficie d'une réalisation de première bourre. En revanche, le son ne monte pas à 8 000 tours, loin de là ! Pour le différencier de *Ride*, disons qu'ici le circuit ne se présente pas en caméra subjective mais en vue d'ensemble. Un autre genre mais pas mal non plus.
Prof ST : Je préfère nettement **Shadow of the Beast**. Alors Doc Amiga, vous n'allez pas me dire que ce soft ne casse pas la baraque. Ah, je me souviens de l'époque de sa sortie, ce que vous avez pu me casser les pieds, me dire qu'il



Shadow of the Beast





ET MAUBERT ELECTRONIC

LE CENTRE DE COMPETENCE HP

LA GAMME HP, C'EST :

- Des performances uniques, mondialement reconnues!
- Une fiabilité exceptionnelle : 3 ans de garantie.
- Des prix très étudiés sur toute la gamme

P R O M O T I O N S
E X C E P T I O N N E L L E S

VOIR BON DE COMMANDE PAGE 37

N O U V E A U T É

HP 48 SX

~~3604 F~~ PRIX MAUBERT 2990 F + CADEAU !

Le calculateur scientifique évolutif

- plus de 2100 fonctions
- 256 ko de rom ext. à 512 ko
- 32 ko de ram ext. à 288 ko
- calcul symbolique, intégration, dérivation...
- fonctions graphiques étendues
- applications HP solve
- E/S infra-rouge et RS 232
- Et bien d'autres choses!...

Périphériques pour votre HP 48 SX :

Modules :

- carte 32 ko 690F
- carte 128 ko 1990F
- carte HP Solve 855F
- carte Emulateur 41 cv . 790F

Câbles :

- câble HP/PC 225F
  idem avec soft PC 514F
- câble HP/MAC 225F
  idem avec soft MAC . 514F

Divers :

- Grilles pour clavier (6 vierges et 1 alpha) 115F
- Manuel de référence pour les programmeurs 185F
- 'La maîtrise de la HP 48SX'
  . programmation et exercices 180F
  programmation et applications 160F
  imprimante infra-rouge HP 82240B 990F
  adaptateur secteur pour HP82240B 88F

La gamme HP

Les scientifiques :

	prix public	prix Maubert
- HP 28S	~~2194F~~	1850F
Calcul symbolique. Dérivation et intégration 32 ko RAM, Programmable. Graphique		
- HP 42S	~~1175F~~	960F
compatible 41 CV		
- HP 32S	~~687F~~	560F
RPN-HP solve Intégration Programmable		
- HP 22S	~~468F~~	395F
Librairie d'équations. Programmable		
- HP 21S	~~496F~~	375F
Math et statistique Programmable		
- HP 20S	~~319F~~	269F
Simple et efficace Programmable		

Les financières :

- HP 19BII	~~1959F~~	1646F
HP solve Graphique + de 450 fonctions		
- HP 17BII	~~1101F~~	980F
plus de 250 fonctions		
- HP 14B	~~593F~~	499F
plus de 120 fonctions		
-HP 12C	~~1126F~~	950F
plus de 120 fonctions		
- HP 10B	~~319F~~	269F
plus de 100 fonctions		

TECH

THE SOUND OF MSX

MSXiens, MSXiennes, offrez la stéréo à votre SONY HB-F700F !

Tous ceux qui disposent d'un tant soit peu de documentation technique savent que les SONY HB-F700 F sont équipés du MSX SYSTEM 2, plus connu sous la référence S1985. Ce circuit a la particularité de posséder des sorties sonores en stéréo, soit : voie A au centre, B à droite, C à gauche (sauf erreur de ma part).

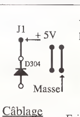
Cette réalisation, dont le coût ne devrait pas excéder une vingtaine de francs, nécessite un minimum d'efforts, quelle que soit votre habileté manuelle.

LA MARCHE A SUIVRE

Avant de faire subir à votre splendide machine l'opération à circuits intégrés ouverts qui s'impose, il convient, après l'avoir décarrossée, de dévisser la carte vidéo, de déconnecter délicatement les fiches reliées à la carte, ainsi que le câble d'alimentation du lecteur de disquette (câble à trois conducteurs blancs, à gauche - vue de dessus).

Vous voici donc avec la fameuse carte vidéo entre les mains (posez-la avant qu'il n'arrive un malheur). On distingue nettement un connecteur à six broches (fig. 1) dont les bornes 2 et 3 sont reliées entre elles. Le but de la manœuvre est donc de les séparer afin d'obtenir deux sorties son bien distinctes (fig. 2). Ensuite, soudez les composants sur votre circuit comme indiqué aux fig. 3, 4 et 5. Une fois votre petite platine terminée, passez à son implantation sur la carte vidéo.

Comme vous le voyez sur le schéma donné figure 2, il faut souder le fil d'alimentation +5 volts au point marqué J1, la masse sur un des des deux straps et enfin, le fil du son sur la borne 2 de la carte vidéo. Pour finir, reliez la sortie son du petit circuit imprimé à la borne 5 de la fiche DIN du milieu. Vous voici en possession d'un MSX stéréo ! Si vous désirez repasser en mono, il vous faudra shunter, à l'aide d'un interrupteur, les bornes 4 et 5 de la prise DIN centrale (sortie audio/vidéo).



Vue de dessous de la carte vidéo.

1 2 3 4 5 6

Faire une entaille dans le circuit imprimé entre les pattes 2 et 3.

Câblage modifié

Figure 2

ÇA MARCHE !

On peut dès lors vérifier le bon fonctionnement du montage avec des jeux comme *SD-Snatcher* (doté du circuit SCC - puce Konami implantée dans la plupart de leurs cartouches). Ceux qui ne possèdent pas ce type de produit peuvent se rabattre sur *Metal Gear* qui, pour sa stéréo, se contente des bons offices du processeur sonore d'origine.

Il est en outre à remarquer que l'interrupteur se révèle utile pour certains jeux non stéréo utilisant le *Music Module* ou la *FM Pac* de Panasonic. Le mode stéréo casse carrément les oreilles quand l'émission de toute la FM se fait sur un seul côté. La mise en mono constitue alors le seul remède à ce désagrément.

A titre indicatif aussi, le fait que la borne 5 de la fiche DIN audio/vidéo (sur laquelle vient se brancher la sortie son de notre montage) ne s'emploie pas en temps normal avec les cordons de chez Sony. Nous l'avons choisie pour cela.

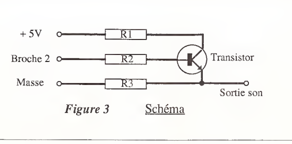


Figure 3 Schéma



TECH

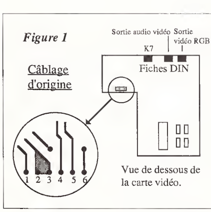
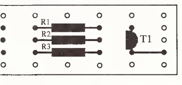


Figure 4 Vue de dessus



○ Non soudé

● Soudé

Transistor (*vue de dessous*) E B C

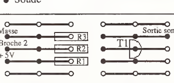


Figure 5 Vue de dessous

Exemple de câblage obtenu

MATERIEL

• Un morceau de plaque veroboard au pas de 2,54 mm.
• 1 transistor NPN (BC 546, BC 547, BC 550...).
• 1 résistance R1 = 12 KΩ
• 1 résistance R2 = 8,2 KΩ
• 1 résistance R3 = 3,9 KΩ
• 1 interrupteur
• Soudure, fil de câblage et fer à souder de faible voltage.

Slayer Man

ORDINATEURS ET CONSO

Vous êtes fermement décidé à acquérir un o
Good ! Faites-le vous off
Quoi qu'il en soit, vous risquez d'être surpris pai
Les pages suivantes vous p

L achat d'un ordinateur ne se fait pas, comme pour celui d'une console 8 bits, de façon impulsive. En effet, bien qu'ayant fortement baissé, les prix des machines restent encore beaucoup trop élevés pour des appareils destinés principalement aux loisirs. Aussi vous faudra-t-il déterminer avec précision l'étendue de vos besoins avant de procéder à un investissement que vous pourriez regretter plus tard.

Sachez, par exemple, qu'Amiga et STE ne sont - même si les constructeurs prétendent le contraire - que de fabuleuses consoles de jeu, agrémentées de quelques possibilités annexes qui leur confèrent le droit au titre d'ordinateur. Tous deux possèdent des atouts qui leur sont propres : le MIDI pour le STE, la finesse des graphismes pour l'Amiga etc., mais ils ne parviennent pas à égaler dans certains domaines pointus, loin s'en faut, les PC et leur armada de logiciels professionnels.

Tout cela pour dire qu'un ordinateur n est pas universel, à moins d être "ouvert" (pouvant recevoir différentes cartes accélératrices, vidéo etc.). Mais un problème se pose dans ce cas, celui du prix..

LEXIQUE

Brochés en prise directe de tous les pays, bidouilleurs siliconés qui vous grattez les puces tout le long de vos circuits intégrés et débutants programmeurs qui faites le désespoir des mémoires centrales, voici un échantillon de nos connaissances et un lexique ad hoc. Potassez-le et vous deviendrez peut-être le roi des cyberpunks.

Base de données
Un ensemble regroupant plusieurs fichiers et informations classés et stockés dans un disque dur ou un disque magnétique.

Bit
Contraction de l'expression anglaise "binary digit" : chiffre binaire.
Un bit est un chiffre binaire, représenté par 0 et 1. Tous les caractères (chiffres, lettres, signes) traités par l'ordinateur sont représentés par une combinaison d'un nombre variable de bits. Le bit est le plus petit élément d'information que la machine puisse reconnaître.

Capacite
Quantité d'informations que peut contenir une mémoire, exprimée en kilo-octets, méga-octets ou en caractères.

Carte-mère
Les différents éléments constituant l'unité centrale, regroupés sur une plaque recouverte d'un vernis isolant où sont imprimés les circuits de liaison.

Clavier
Ensemble de touches qui permet d'introduire des informations dans un ordinateur. Les claviers usuels comportent des touches numériques, des touches alphabétiques et des touches de fonction.

Configuration
La composition et la combinaison de plusieurs éléments pour accomplir certaines tâches. Exemple de configuration pour le traitement de textes : unité centrale à un méga-octet, disque dur 20 Mo, écran monochrome haute résolution, imprimante 24 aiguilles à 80 caractères par seconde.

Disque dur (hard disk)
Disque constitué d'un support rigide et inamovible. Les deux caractéristiques les plus importantes d'un disque dur sont sa capacité de stockage (ce qu'il peut contenir) et son temps d'accès (le temps que met la machine pour retrouver une information). Ce laps de temps varie de 10 millisecondes pour les plus rapides à 400 millisecondes pour les plus lents.

Disquette
Disque magnétique de petite taille, en plastique souple, enfermé et scellé dans un étui de protection. Les deux tailles de disquettes les plus répandues sont les 5 pouces1/4 et les 3 pouces1/2. Il existe aussi des disquettes de 3 pouces - uniquement pour Amstrad CPC.

Écran/moniteur
Semblable à un téléviseur, permet de visualiser les informations communiquees par l'ordinateur sous forme de caractères ou de graphiques. Les dessins, courbes et caractères sont représentés par un ensemble de points appelés pixels. La résolution d'un moniteur est la finesse plus ou moins grande avec laquelle s'affichent les données.

Fichier
Ensemble d'informations ou de documents regroupes dans un même dossier. Exemple : le fichier clients d'une entreprise.

Hardware
Mot americain qui signifie *quincaillerie* et se trouve employé (à tort) pour désigner le matériel informatique. Le mot exact en français est *matériel*.

Interface
Dispositif qui permet de raccorder différents organes entre eux (unité centrale, périphériques). Selon le cas, l'interface peut être un simple câble ou un ensemble de circuits électroniques plus ou moins complexes.

Lecteur (drive, floppy)
Appareil qui permet de lire les informations enregistrées sur les disquettes et de les envoyer à la mémoire principale.

Logiciels ou software
Ensemble de programmes utilisables pour effectuer des traitements ou exécuter des tâches sur ordinateur.

Mémoire
Un dispositif matériel capable d'enregistrer, de conserver et de restituer des informations. Il en existe deux sortes dans les ordinateurs (voir ROM et RAM).

RAM
Mémoire RAM (Random Access Memory), c'est-à-dire mémoire vive sur

LES : SUIVEZ LE GUIDE !

rdinateur flambant neuf en cette fin d'année.
rir, la période s'y prête ...
le nombre de bécanes disponibles sur le marché.
ermettront de faire le point.

LAISSE LES CONSOLES A VENIR...

N'ayez crainte, même si le tableau que nous vous dressons ne semble pas réjouissant, le choix d'un ordinateur ne constitue pas une mission impossible. Tenez, un bon tuyau : si votre seule préoccupation est d'ordre ludique, n allez pas dépenser des sommes folles... Une bonne console fera largement l'affaire.
Leur offensive - dont nous nous faisons les chroniqueurs depuis la création de Micro News - se fait de plus en plus tranchante. Pour preuve, le nombre important de ces dernières dans le dossier qui suit. En fait, nous n'avons que l'embarras du choix ! Portables ou pas, couleur ou monochrome, les consoles sont là... Et les ordinateurs n'ont qu'à bien se tenir !
Joyeux Noel à tous et bonne année !!!

laquelle on peut enregistrer et effacer à volonté.

ROM
Mémoire ROM (Read Only Memory), mémoire dont le contenu ne peut être modifié, mais seulement lu.

Microprocesseur
Commande la circulation des instructions du programme et des données à l'intérieur et à l'extérieur de l'ordinateur.

Périphériques
Organes exterieurs à l'ordinateur et travaillant sous les ordres de celui-ci (lecteur, imprimante...).

Utilitaires
Ensemble de programmes destinés à faciliter l'exploitation d'un ordinateur ou d'effectuer des opérations spécifiques (traitement de texte, tableurs etc.).

Tableur
Programme utilisé pour résoudre les problèmes simples de gestion. L'emploi d'un tableur permet d'effectuer des calculs courants (facturation, calcul de stocks etc) sans avoir à apprendre un langage de programmation.

Gestion de fichiers
Ensemble de séquences de programmes qui effectuent toutes les opérations portant sur les données inscrites ou à écrire dans les fichiers.

Extension
Accroissement des possibilités d'une installation par adjonction de dispositifs ou d'appareils supplémentaires (exemple : une extension mémoire).

Série
Interface dans laquelle les données circulent en série, c'est-à-dire les unes à la suite des autres.

Parallèle
Transmission en parallèle d'une information.

Résolution
Nombre de pixels que comporte l'image-écran. Plus il est élevé, plus grande sera la finesse de l'ecran.

Coprocesseur mathématique
Chargé d'effectuer des opérations de calcul à grande vitesse, en virgule flottante.

Midi
La "Musical Instrument Digital Interface" est la liaison série permettent de véhiculer des informations et de faire jouer en temps reel et en mesure les instruments reliés

Azerty
Nom donné au clavier français, évoquant la disposition des six premières lettres.

Qwerty
Nom donné au clavier américain, évoquant la disposition des six premières lettres.

Péritel
Prise munie de 21 broches servant à relier un micro-ordinateur à une télévision

Cartouche
Boîtier en plastique contenant un programme. D'un prix elevé, elle se révèle très pratique et évite les manipulations fastidieuses.

Carte ou soft-card
Logiciel sous forme de carte ultramince de grande capacité.

CD-ROM
Compact disque (12 centimètres de diamètre et 550 Mo utilisables en lecture seulement) contenant des millions d'informations informatiques.

Bug
Erreur de programmation.

Octet
Groupe de 8 positions binaires, permettant d'enregistrer ou de transmettre un caractere alphanumérique ou deux chiffres décimaux.

Ko
Kilo-octet, groupe de 1 024 octets, 1 024 caractères.

Méga-octet (Mo)
Un million d'octets.

Pixel
La plus petite composante de l'image-écran à laquelle on puisse affecter une couleur ou une intensité lumineuse.

Compatibles
Ensemble d'ordinateurs dont la compatibilité, au niveau des logiciels, est totale avec les IBM PC. Cela permet de faire fonctionner sur des machines dix fois moins chères les softs de l'univers MS-DOS.

DOS
Disk Operating System ou système d'exploitation. Programme gérant la lecture et l'écriture d'informations sur une disquette ou sur un disque dur

AMIGA 500

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 7,09 MHz.
Mémoire : 512 Ko de RAM extensible à 1 Mo.
Lecteur : 3"1/2 double face 880 Ko.
Résolution : 640 x 512, 16 couleurs dans une palette de 4 096
Prise Péritel : non.
Prise Midi : non.
Son : stéréo.
Souris : oui.
Clavier : intégré azerty.
Vendu avec moniteur : non
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix moyen avec moniteur couleur : 5 100 F.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Indianapolis 500*, *Lotus Esprit Turbo Challenge* ; *Prince of Persia*.
Traitement de texte : *Excellence* **Utilitaire de dessin :** *Deluxe Paint 3*.
Logiciels MIDI (nécessitent une interface MIDI) : *Bars and Bytes* ; *Pro 24 Amiga*.

Après la jolie baisse de prix dont Commodore l'a gratifié, l'Amiga 500 se retrouve aujourd'hui à un prix presque abordable, compte tenu de ses possibilités exceptionnelles. Il demeure encore le maître incontesté du dessin - principalement 2-D, étant donné sa faible capacité mémoire - tout en offrant l'accès à quelques outils semi-professionnels tels que traitements de texte ou titreurs vidéo. Le domaine musical qui faisait défaut à son tableau de chasse à l'inverse de l'Atari - il ne possède pas d'interface MIDI - lui est depuis peu ouvert avec l'arrivée sur le marché de logiciels de haut niveau. Sans être parfait - il souffre en effet d'une fragilité presque légendaire - l'Amiga 500 semble constituer le meilleur compromis entre la console de jeu et l'ordinateur familial.

AMIGA 2000

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 7,09 MHz.
Mémoire : 1 Mo de RAM extensible à 8 Mo.
Lecteur : intégré 3"1/2 double face 880 Ko.
Extension : 5 slots au format Amiga et 4 slots au format XT/AT.
Résolution : 640 x 512, 16 couleurs dans une palette de 4 096.
Prise Péritel : non (par câble).
Prise Midi : non.
Son : stéréo.
Souris : oui.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : non
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix moyen sans moniteur: 5 990 F.
Prix moyen avec moniteur : 7 490 F.

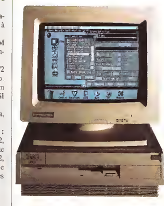


La sélection de Micro News :
Jeux : *Dungeon Master* (nécessite 1 Mo de RAM) - voir Amiga 500.
Traitement de texte : *Excellence*.
Logiciels de création et d'animation 3D : *Sculpt Animate 4D* ; *Turbo Silver*.
Logiciels Midi (nécessitent une interface Midi) : *Bars and Bytes* ; *Pro 24 Amiga*.

Tout comme son petit frère l'Amiga 500, dont il possède les qualités, l'Amiga 2000 a enregistré une baisse sensible de prix au cours de cette année, qui le situe quasiment au niveau de l'Amiga 500 millésime 1989. Principalement conçu pour une utilisation semi-professionelle, il offre des possibilités assez étendues dans le domaine de la vidéo. En outre, son architecture "ouverte" lui permet de s'adapter en fonction des besoins de l'utilisateur.

AMIGA 3000

Microprocesseur : Motorola 68030 32 bits à 16 ou 25 MHz.
Coprocesseur mathématique : Motorola 68882 à 16 ou 25 MHz.
Mémoire : 3 Mo de RAM (dont 2 adressables) extensible à 16 Mo.
Lecteur : intégré 3"1/2 double face 880 Ko.
Disque dur SCSI Quantum 40 Mo (connexion SCSI interne et externe).
Extension : 2 slots Amiga, 2 slots XT/AT.
Résolution maximale : Super Hi-Res 1280 x 512, 4 couleurs dans une palette de 64. Hi-Res 640 x 512, 16 couleurs dans une palette de 4 096. Ces modes sont entrelacés.
Prise Péritel : non.
Prise Midi : non.
Son : 4 canaux indépendants configurés en 2 canaux stéréo.
Souris : oui.
Clavier : 96 touches azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen sans moniteur : (16 MHz) 21 990 F ; (25 MHz) 25 990 F.
Prix moyen avec moniteur : (16 MHz) 25 990 F ; (25 MHz) 29 990 F.



La sélection de Micro News :
Logiciel multimédias spécifique Amiga 3000 : *AmigaVision*.
Logiciel de PAO : *Professional Page*.
Logiciel de dessin Postscript : *Professional Draw*.

Malgré son prix, l'Amiga 3000 mérite, de par son potentiel élevé, de figurer dans ce panel. Qualifié par Commodore de seul véritable outil multimédias, il ouvre la voie à des perspectives intéressantes, comme par exemple la réalisation de séquences animées et sonorisées ne nécessitant aucune programmation. La carte **Flicker Fixer**, livrée en standard, lui confère également un avantage certain par rapport à ses prédécesseurs. Rapide, disposant d'une vaste étendue de mémoire, il est le seul micro-ordinateur de la gamme Amiga à véritablement mériter le titre de professionnel.



AMSTRAD PC 1512



Microprocesseur : 8086 à 8 MHZ.
Mémoire : 512 Ko de RAM extensible à 640 Ko.
Lecteur : intégré 5"1/4.
Extension : 3 slots.
Carte vidéo : MDA, CGA.
Système : MS DOS 3.2.
Prise Péritel : non.
Prise Midi : non
Son : inexistant (buzzer).
Souris : oui.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : oui.
Prix moyen d'un jeu : 260 F.
Prix moyen avec moniteur couleur : 5 490 F.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Indianapolis 500* ; *Prince of Persia.*
Traitement de texte : *Word.*
Utilitaire de dessin : *Deluxe Paint.*

Livré en standard avec un traitement de texte, un gestionnaire de fichiers et un tableur, le PC est surtout destiné aux professionnels. Les jeux qu'on y voit sont souvent décevants en raison de leur lenteur et de l'atterrante nullité des sons, et la quasi-impossibilité d'utiliser le joystick n'arrange rien. Mais soyons justes, le PC a tout de même l'avantage de permettre aux jeunes cadres dynamiques de s'offrir le plaisir d'un petit simulateur de vol entre deux excellents traitements de texte ou bases de données.

ATARI MEGA ST 1

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 8 MHz.
Mémoire : 1 Mo de RAM en standard.
Lecteur : intégré 3"1/2 à 720 Ko.
Résolution maximale : 640 x 400 en monochrome. Palette de 512 couleurs.
Prise Péritel : oui.
Prise Midi : oui.
Son : mono.
Souris : oui.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix avec moniteur monochrome haute résolution SM 124 : Configuration Megapage comprenant le module de saisie et de mise en page (*Le Rédacteur* et *Timeworks Publisher*) : 6 490 F. Configuration Megapage 30 comportant un disque dur de 30 Mo en supplément de la configuration Megapage : 9 990 F.

La sélection de Micro News :
Jeu : *Dungeon Master.*
Traitement de texte : *First Word Plus.*
Utilitaire de dessin : *ZZ Rough.*
Logiciel de PAO : *Calamus.*

De vocation semi-professionnelle en ce qui concerne le traitement de texte et les bases de données, le Mega ST1 est fréquemment utilisé par les professionnels du son, sa prise Midi lui permettant de se connecter à un synthétiseur.

ATARI MEGA ST 4

Mêmes caractéristiques que le Mega ST 1, hormis la RAM qui est de 4 Mo et le prix qui est de 9 430 F (monochrome) et 11 210 F (couleur).

ATARI ABC 286/30 H



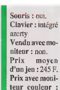
Microprocesseur : AT 286 à 8 MHz.
Mémoire : 640 Ko extensible à 4 Mo.
Lecteur : intégré 3" 1/2 1,44 Mo et disque dur 30 Mo.
Extension : 3 slots.
Carte vidéo : CGA, EGA.
Système : DOS 3.3.
Prise Péritel : non.
Prise Midi : non.
Son : inexistant (buzzer).
Souris : non.
Clavier : séparé azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 260 F.
Prix moyen avec moniteur monochrome EGA : 10 180 F.
Prix moyen avec moniteur couleur EGA : 12 500 F.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Indianapolis 500* ; *Prince of Persia.*
Traitement de texte : *Word.*
Utilitaire de dessin : *Deluxe Paint.*

Un 286 à moins de 10 000 F (prix sans moniteur), c'est une chose assez nouvelle pour être signalée. D'autant plus si le 286 en question comporte un disque dur de 30 Mo.

ATARI 520 STE

Microprocesseur : Motorola 68000 16/32 bits à 8 MHz.
Mémoire : 512 Ko de RAM extensible à 4 Mo.
Lecteur : intégré 3"1/2 à 720 Ko.
Résolution maximale : 640 x 200, 4 couleurs par ligne dans une palette de 4096.
Prise Péritel : oui.
Prise Midi : oui.
Son : stéréo.





Souris : oui.
Clavier : intégré azerty.
Vendu avec moniteur : non.
Prix moyen d'un jeu : 245 F.
Prix avec moniteur couleur : 5 490 F.

La sélection de micro News :
Jeux : *Rick Dangerous 2* ; *Prince of Persia*.
Utilitaire de dessin : *Degas Elite*.
Traitement de texte : *Le Rédacteur 3*.

Equipé d'un blitter qui améliore ses performances graphiques, l'Atari STE est le concurrent direct de l'Amiga 500. Doté d'une immense logithèque de jeux, le STE n'en permet pas moins des occupations plus sérieuses comme la programmation, le traitement de texte ou les bases de données - et pourquoi ne pas vous lancer dans des applications musicales, grâce à la présence de la prise Midi ?

ATARI 1040 STE

Mêmes caractéristiques que le 520 STE, hormis la RAM qui est de 1 Mo et le prix qui est de 6 190 F.

CONSOLE PORTABLE ATARI LYNX

Microprocesseur : 65C02 8 bits, 16 MHz.
Mémoire : 32 Ko de RAM et 128 Ko de RAM vidéo.
Nombre de couleurs : 16 affichables simultanément dans une palette de 4 096
Son : technologie 32 bits sur 4 canaux séparés (prise casque).
Résolution : 160 x 102 pixels.
Ecran : LCD rétro-éclairé réversible.
Prix moyen d'un jeu : 300 F.
Prix : 1 490 F avec *California Games*, le câble Comlynx et l'adaptateur secteur.

La sélection de Micro News : Jeux : *Slime World* ; *Klax*.

La petite Atarienne peut tout, sauf passer inaperçue. Technologiquement avancée par rapport à ses concurrentes de l'époque (février 90), elle était parvenue à impressionner l'ensemble de la profession. Son écran LCD couleur rétro-éclairé et réversible - pour les gauchers - faisait figure d'exception. Malheureusement, la venue des Game Gear et autres Turbo Express, plus petites et aux performances plus élevées, n'arrange pas ses affaires. Cependant, son prix la maintient encore à une bonne place.

CONSOLE NEC PC ENGINE

Microprocesseur : 65C02 8 bits intégré par Hudson, cadencé à 12,2 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM.
Coprocesseurs : vidéo, sonore, graphique - Hu C6270, Hu C6260, Hu C6280 sont des coprocesseurs 16 bits.
Mémoire : 8 ko RAM, 64 ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 128 affichables simultanément sur une palette de 256.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément à l'écran.
Résolution : 256 x 192.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : 1 290 F avec 2 jeux.



La sélection de Micro News :
Jeux : *Super Star Soldier* ; *Batman* ; *Y-S 1* et *2*.

A l'encontre d'un certain nombre de revues de micro-informatique, nous voulons insister sur le point suivant : trop souvent considérée comme une 8 bits, la console NEC a été construite selon une architecture assistée par des coprocesseurs 16 bits conçus uniquement à cet effet et pour des tâches bien précises. Ce type d'architecture est de ce fait moins limitée qu'un processeur central traditionnel comme celui de la Sega Mega Drive, qui arrive facilement à saturation, puisqu'il doit gérer à lui tout seul toutes les opérations. Les coprocesseurs de la Nec, eux, gèrent chacun la vidéo, les sprites, la palette de couleurs, le son etc. Il faut considérer quelle est encore loin d'être exploitée au maximum, de même que la Core Grafx.

CONSOLE PORTABLE NEC TURBO EXPRESS

Micro processeur : 65C02 8 bits intégré par Hudson cadencé à 7,16 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM.
Coprocesseurs : Hu C6260 version A, Hu 6280 version A, Hu C6270.
Mémoire : 8 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 256 affichables simultanément à l'écran dans une palette de 512.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément.
Résolution : 320 x 224.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : environ 2 500 F.

La sélection de Micro News :
Voir Core Grafx.



Avec l'arrivée dans le courant du mois décembre de la Turbo Express, Nec renforce ses positions face aux autres constructeurs. Etant la première con-





sole couleur portable de la gamme, elle offre de plus une parfaite compatibilité avec la logithèque de la PC Engine et de la Core Grafx, ce qui lui assure d'emblée une place de choix sur un marché déjà bouillonnant. Les inconditionnels du jeu y trouveront une grande satisfaction.

CONSOLE NEC CORE GRAFX

Microprocesseur : 65C02 8 bits intégré par Hudson cadencé à 12,2 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM.
Coprocesseurs : vidéo, sonore, graphique - Hu C6270, Hu C6260, Hu C6280 sont des coprocesseurs 16 bits.
Mémoire : 8 ko RAM, 64 ko mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 128 affichables simultanément à l'écran dans une palette de 256.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément à l'écran.
Résolution : 256 x 192.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : 1 290 F + 1 jeu (prix Sodipeng)



La sélection de Micro News :
Jeux : *Ninja Spirit*; *F1 Circus*; *Operation Wolf*.

Depuis que Sodipeng importe officiellement les consoles Nec, la société française modifie elle-même les machines - pour le plus grand bonheur de tous -, permettant ainsi la connection, par l'intermédiaire d'un câblePéritel, à n'importe quel téléviseur 60Hz de marque européenne ou japonaise (NTSC ou PAL SECAM), ainsi qu'aux chaînes hi-fi pour un meilleur rendu acoustique. Notez que la garantie apportée s'étend sur un an et que les délais de réparation ne dépassent pas en général 15 jours. L'importateur a fait preuve de rigueur pour apporter un maximum de qualité.

CONSOLE NEC SUPER GRAFX

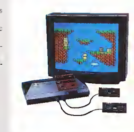
Microprocesseur : 65C816 16 bits intégré par Hudson cadencé à 12,2 MHz.
Microprocesseur sonore : 6 voies dont une FM.
Coprocesseurs : vidéo, sonore, graphique - Hu C6260 version A, Hu C6280 version A, deux Hu C6270 gérés par le Hu C6202.
Mémoire : 64 Ko de RAM, 128 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 256 affichables simultanément à l'écran dans une palette de 512.
Nombre de sprites : 128 affichables simultanement à l'écran.
Résolutions : premier mode 256 x 192 pixels, deuxième mode (Super Grafx) 320 x 256 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 300 F.
Prix : 1 990 F + 1 jeu (prix Sodipeng).

La sélection de Micro News :
Jeux : *Ghouls'n' Ghosts*; *Battle Ace*; *Granzork*.

Les nouveaux coprocesseurs intégrés dans l'architecture de la Super Grafx font d'elle une véritable console 16 bits. Conçue dans la même idée que ses deux petites sœurs, elle les bat à plate couture du point de vue technologique. Ses capacités sont pratiquement toutes doublées et lui permettent ainsi, hormis la NEO-GEO et la Super Famicom, de se présenter comme la console la plus puissante du marché. De plus sa compatibilité à 100% avec la PC Engine et la Core Grafx la fait bénéficier du point fort de la gamme : la logithèque de 210 jeux, disponibles pour la plupart dans tous les grands magasins.

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

Microprocesseur : deux Z80 cadencés 3,59 MHz
Microprocesseur sonore : PSG trois voies sur 4 octaves.
Mémoire : 64 Ko de RAM, 128 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 16 affichables simultanément dans une palette de 64.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément.
Résolution : 256 x 192 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 220 F.
Prix : 690 F avec un jeu.



La sélection de Micro News :
Jeu : *Golden Axe*.

Avec la venue des nouvelles consoles sur le marché ludique, la Master System fait aujourd'hui figure d'ancêtre. Mais la qualité des jeux, son extrême simplicité d'utilisation et surtout son prix, lui confèrent encore de sérieux avantages. Malgré une baisse sensible, le prix des cartouches demeure encore légèrement supérieur à celui des disquettes, ce qui se comprend aisément au vu des composants qu'elles contiennent. Si ce détail vous freine, songez que l'échange de cartouche est monnaie courante, pratique qui limite grandement les investissements.

CONSOLE SEGA MEGA DRIVE

Microprocesseurs : 68000 Motorola 16 bits cadencé 7,80 MHz et un Z80 cadencé 3,59 MHz.
Microprocesseur sonore : Yamaha 10 voies FM sur 8 octaves.
Mémoire : 74 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire vidéo.
Nombre couleurs : 32 affichables simultanément sur une palette de 4 096.
Nombre de sprites : 64 affichables simultanément.
Résolution : 320 x 224 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 350 F.
Prix : 1890 F avec le jeu *Altered Beast* (prix Virgin).

La sélection de Micro News :
Jeux : *Thunder Force 3*; *Moonwalker*; *Batman*.

Tout amateur éclairé des onctueuses spécialités japonaises de la firme Sega soignera sa ligne de joypadman en s'abreuvant sans la moindre retenue des versions so british enfin disponibles sur cette merveilleuse console. Depuis le mois de septembre 90 la version de l'importation officielle se trouve disponible dans la plupart des grandes surfaces, au Printemps et aux Galeries Lafayette. Bien qu'ayant une puissance assez importante, elle va pourtant sur le retour d'âge. Mais n'est-ce pas dans les vieux pots que l'on fait la meilleure soupe ?

CONSOLE PORTABLE SEGA GAME GEAR



Microprocesseur : Z80 8 bits cadencé à 3,57 MHz
Microprocesseur sonore : un PSG 3 voies.
Mémoire : 8 Ko de RAM, 16 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 4 096.
Nombre de sprites : 32 affichables simultanément.
Résolution : 480 x 146 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 250 F.
Prix : aux alentours de 1200 F.

L'arrivée un peu tardive de cette nouvelle console portable sur le marché ne perturbera en rien les grands habitués. Il faut savoir que de tout temps les fanas ont su attendre et qu'une fois de plus ils devront prendre leur mal en patience... De plus avec ses faibles capacités et le format spécifique des petites cartouches, elle ne risque pas de déranger des géantes comme la Game Boy ou la Turbo Express avec leur mégalogithèque.

CONSOLE NINTENDO NES

Microprocesseur : 65C02 8 bits cadencé 1,9 MHz.
Microprocesseur sonore : 3 voies.
Mémoire : 2 Ko de RAM, 32 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 4 couleurs/caratères à l'écran sur une palette de 52.
Nombre de sprites : 64 sprites affichables simultanément.
Résolution : 256 x 240 pixels.
Prix moyen d'un jeu : 350 F.
Prix : 690 F



La sélection de Micro News :
Jeux : *Simon's Quest (Castle vania 2)*, *Batman* ; *Tetris*.

Malgré sa jeunesse perdue, notre bonne vieille console tire profit d'une grande expérience face à ses concurrentes. Même si ses capacités font piètre figure en regard de celles d'une console comme la Super Grafx, il n'en reste pas moins que son rapport qualité/prix reste plutôt attrayant. De plus ses principaux points forts sont l'intérêt de jeu et la monstrueuse ludothèque (environ 450 jeux - plus de 70 éditeurs). Que tous les hommages qu'on lui doit lui soient rendus.

CONSOLE NINTENDO SUPER FAMICOM

Microprocesseur : 65C816 16 bits (compatible avec le 65C02) cadencé à 12 MHz.
Microprocesseur sonore : fonctionne sous PCM en 8 MIPS et permet de digitaliser des sons FM sur une fréquence de 32 KHz, ce qui lui fait obtenir ainsi des digits vocales comparables à la réalité. 256 sons prédéfinis sur 8 octaves sont disponibles (ce qui facilite bien la tâche des programmeurs). On devrait avoir au total 13 voies dont 6 FM au minimum.
Coprocesseur : PPU, regroupe un ensemble de trois coprocesseurs - un pour la gestion des sprites, un autre pour les effets spéciaux (zooms, distorsion etc.) et encore un autre pour la gestion des modes graphiques et de la palette de couleurs.
Mémoire : 128 Ko de RAM réservée pour le 65C816, 256 Ko de RAM pour le PPU - dont la moitié pour la mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 256 pour le mode basse résolution et 2 048 pour le mode haute résolution, affichables simultanément à l'écran sur une palette de 32 768.
Nombre de sprites : 128 affichables simultanément (que ce soit de 8 x 8 ou de 64 x 64).
Résolution : 256 x 224 (239 par défaut) pour le 1er mode et 512 x 448 (478 par défaut).
Prix moyen d'un jeu : devrait se situer au alentour de 350 F.
Prix estimé (France) : 1 800 à 1 200 F.

La sélection de Micro News :
Jeux : *Gradius 3* et *Final Fight*.

Prochainement disponible en import parallèle, la Super Famicom devrait remporter un véritable succès comme ses petites consœurs 8 bits. Malheureusement, le risque d'incompatibilité avec la version qui sera distribuée d'ici un an par Bandaï France et la version japonaise, semble de plus en plus probable. Méfiance pour les impatients, pas de panique : on garde son calme !

CONSOLE NINTENDO PORTABLE GAME BOY

Microprocesseur : Z80 CMo 8 bits cadencé 7 MHz.
Mémoire : 16 Ko de RAM.
Nombre de couleurs : gamme de gris en LCD.
Nombre de sprites : pas de sprites mais des caractères.

Résolution : 144 x 160 pixels
Prix moyen d'un jeu : 160 F
Prix : 590 F avec le jeu *Tetris.*

La sélection de Micro News :
Jeux : *Castlevania ; Teenage Mutant Hero Turtles ; Tetris.*

Les fêtes de fin d'année constituent une occasion super pour ceux qui veulent acquérir une console - tout particulièrement quand il s'agit d'une portable pas chère et vraiment géniale ! La Game Boy est ce qui leur faut. De plus sa ludothèque offre un grand choix pour un moindre coût. Joyeux Noel !

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

Microprocesseur : Z80 8 bits
Microprocesseur sonore : PSG 3 voies en stéréo.
Mémoire : 64 Ko de RAM mais à l'encontre de ses concurrentes, ne possède pas de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 4096.
Nombre de sprites : 16 affichables simultanément
Résolution : non communiquée.
Prix moyen d'un jeu : 269 F.
Prix : 990 F avec le jeu *Burnin' Rubber.*

La sélection de Micro News :
Jeux : *Tennis Cup 2 ; Double Dragon ; Klax ; No Exit.*

Même si cette nouveauté d'Amstrad arrive un peu tard sur le marché français, elle n'est pas pour autant vouée à une disparition rapide. En effet, à l'encontre de ses concurrentes directes (Nintendo et Sega 8 bits), elle a l'avantage d'un nom connu et respecté en France depuis la sortie spectaculaire du CPC. Ses capacités, sans être extraordinaires, lui confèrent une avance certaine au niveau du graphisme et de l'animation. Néanmoins, le faible nombre de jeux disponibles au moment de Noël - même si leurs qualités n'ont pas à être mises en doute - fera sûrement la différence.

AMSTRAD CPC 464 PLUS

Microprocesseur : Z80 8 bits
Microprocesseur sonore : PSG 3 voies en stéréo.
Mémoire : 64 Ko de RAM mais à l'encontre de ses concurrents, ne possède pas de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 32 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 4096.
Nombre de sprites : 16 affichables simultanément.
Configuration : port cartouche et lecteur cassette
Résolution : non communiquée.
Prix moyen d'un jeu : 269 F.
Prix : version monochrome, 1990 F avec un joypad et le jeu *Burnin' Rubber*. Version couleur, 2990 F avec un joypad et le jeu *Burnin' Rubber.*

La sélection de micro News :
Jeu : *Prince of Persia , Tennis Cup* (cartouche)
Traitement de texte : *Word Master*
Utilitaire de dessin : *Advanced OCP Art Studio.*

Les CPC d'Amstrad ont retrouvé une nouvelle jeunesse avec la gamme Plus. Avec une meilleure animation et une meilleure sonorité que leurs prédécesseurs, les Plus se tailleront sûrement encore cette année une belle part du marché, d'autant que malgré l'évolution des machines, les prix restent les mêmes que ceux pratiqués l'an dernier pour les CPC "classiques". Outre les jeux très nombreux, cette gamme de bécanes compte un nombre important de langages de programmation, base de données et traitements de texte dans leur logithèque.

AMSTRAD CPC 6128 PLUS

Mêmes caractéristiques que le 464 Plus, hormis la RAM qui est de 128 Ko, le lecteur de disquette et les prix (2 990 F en monochrome et 3 990 F pour la couleur)

CONSOLE SNK NEO-GEO

Microprocesseur : 68000 Motorola 16/32 bits cadencé 12 MHz.
Microprocesseur sonore : Yamaha (la perle des perles) divisé en quatre fonctions sonores - 4 voies FM, un PSG 3 voies, le canal "NOISE" 1 voie, et enfin le sublime PCM (Pulse Code Modulation) sur 7 canaux, d'ailleurs utilisés sur les synthétiseurs pour créer ou transformer des signaux sonores.
Coprocesseur : Z80 8 bits cadencé à 3,59 MHz, uniquement dédié à la gestion du processeur sonore.
Mémoire : 64 Ko de RAM, 64 Ko de mémoire vidéo.
Nombre de couleurs : 4096 affichables simultanément sur une palette de 65 535.
Nombre de sprites : 380 affichables simultanément.
Résolution : 320 x 244 pixels
Prix moyen d'un jeu : 1790 F.
Prix : 3490 F avec un joystick (prix Guillemot International).

La sélection Micro News :
Jeux : *Nam 75* (pour les musiques) ; *Magician Lord* (pour le scénario) et *Super Spy* (pour les animations et les graphismes).



Comme tout le monde le sait et pour ceux qui ne la connaîtraient pas encore, la NEO-GEO est actuellement la console la plus puissante du marché. Sortie il y a quelque mois à un prix exorbitant, elle a un peu baissé sans pour autant devenir bon marché. Cependant, depuis environ un mois la société Guillemot l'importe sur toute la France, ce qui a entraîné une chute sensible des coûts. Il n'en reste pas moins que la console reste surtout un must pour passionnés, qui trouveront avec cette merveille de quoi prendre leur panard sans déranger le voisin.
Mais avec la guerre des consoles qui vient de commencer la concurrence fera sûrement baisser les prix. Tout du moins, c'est ce qui s'est toujours passé. Alors patience !

BEST OF NEC 2

De savoureuses NECtarines pour votre faim, gourmets !

A peine remis d'un premier accès de fièvre NEC (n°41), Micro News accuse une hypoglycémie sévère. Ci-joint la liste des remèdes...

PC ENGINE - SUPER GRAFX - CORE GRAFX - TURBO EXPRESS

OPERATION WOLF
(carte Taito)

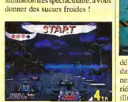
Dans le genre jeu de massacre, on ne peut être mieux servi lorsqu'on incarne un vétéran du Vietnam parti libérer quelques infortunés G.I. prisonniers d'infâmes geôles. Cette fois le théâtre de vos exploits est l'Amérique du Sud.



Epargnez les infirmières et les otages, on est pas des bouchers, quoi !

POWER DRIFT
(carte Asmick)

Superbe course de karting en 3-D "vue de derrière" pour une séance de tape-cul inoubliable. Cinq circuits mouvementés et une animation très spectaculaire, à vous donner des sueurs froides !



POWER GOLF
(carte Hudson Soft)

Jadis réservé à une élite de snobinards, le golf s'est depuis sérieusement démocratisé. Les agoraphobes, peu enclins à s'exhiber au grand air, peuvent eux aussi goûter aux joies de la compétition par la grâce de cette excellente simulation. Vive la démocratie !



PSYCHO CHASER
(carte Naxat Soft)

Au 31ème siècle, les robots prennent le pouvoir au grand dam



du monde politique et syndical ! Parviendrez-vous, muni de votre armure cybernétique, à sauver le monde de l'hégémonie d'un tas de ferraille ?

RED ALERT
(CD-ROM Laser Soft)

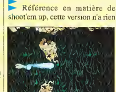
Votre expérience et surtout votre rancœur de vétéran du Vietnam sont mises à profit pour



délivrer quelques copains détenus dans plusieurs bases secrètes ennemies. Graphismes superbes, variété des lieux et des situations, illustration musicale faisant honneur au support... Comprenez qu'il s'agit d'un chef-d'œuvre !

R-TYPE
(carte Irem Corporation)

Référence en matière de shoot'em up, cette version n'a rien



à envier à celle de l'arcade. Bruitages d'enfer, graphismes époustouflants et scrollings d'une fluidité exceptionnelle. Huit niveaux farcis de monstres indescriptibles - dont certains titanesques !

R-TYPE 2
(carte Irem Corporation)

Seconde partie du hit d'arcade déjà évoqué, où l'on doit anéantir la flotte de l'empire Bydo afin de restaurer tout bonnement la paix



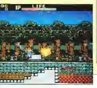
dans l'univers ! Le graphisme amélioré sera l'écrin de plus grands sacrifices.

SHOW OF MOMOTAROH
(carte Hudson Soft)

Aux accents de musiques entraînantes, un espiègle et malin pêcheur se fait fort de détruire les démons et dragons qui peuplent de bien jolis graphismes. Vainqueur de ce jeu de plate-forme, vous deviendrez une gloire de la télévision !

SHUBIBIN MAN
(carte NCS)

Encore un charmant jeu de plate-forme (également appelé *Verhauled* ou *Les Chevaliers du Zodiaque*), qui, outre les pièges habituels et la possibilité de jouer à



deux simultanément, propose quelques originalités (missiles téléguidés, monstres préhistoriques énormes etc).

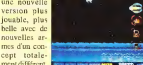
SIDE ARMS
(carte Capcom)

Shoot'em up au scénario traditionnel qui excelle tout particulièrement dans les graphismes et les sons. La diversité des monstres et des armes à récolter forcent l'admiration tout en maintenant le taux d'intérêt constant (à 11,5%)...



SIDE ARMS SPECIAL
(CD-ROM Nec Avenue)

L'adaptation CD glorifie ce shoot'em up déjà fameux. Une musique qui cartonne et une nouvelle version plus jouable, plus belle avec de nouvelles armes d'un concept totalement différent.



SOKOBAN WORLD
(carte Taito)

Un petit casse-tête pour se diluer agréablement les scories du cerveau. De simples caisses à placer dans un ordre à découvrir et en des lieux propices vous donneront l'occasion d'éprouver vos fringants neurones.



PC ENGINE - SUPER GRAFX - CORE GRAFX - TURBO EXPRESS

SON SON 2
(carte Capcom)

Un homoncule, tout à sa récolte de bonus, baguenaude dans un univers habité de créatures hostiles et délirantes. A défaut d'offrir ses charmes, une jolie nymphette



dispense armes et vies supplémentaires au nabot. Très plaisant !

SPACE HARRIER
(carte Nec Avenue)

Armé d'un canon plasmique et d'une ceinture antigravité, vous sillonnez des paysages en 3-D, re-



merciant de quelques tirs les monstruosités terrestres et aériennes qui viennent vous accueillir avec ferveur. Un grand classique !

SPACE INVADERS
(carte Taito)

Cette fois, la carte contient non seulement la première version de ce logiciel antédiluvien (reproduite dans ses moindres détails) mais aussi la version 1990 remodelée de



fond en comble. La rapidité du jeu est accrue et les aliens, qui tirent à présent aussi sur les côtés, errent dans de superbes décors.

SPLATTERHOUSE
(carte Namco)

Dans cette adaptation du jeu d'arcade, le sang dégouline de partout, ça gerbe, ça jaillit, bref, c'est



délicieusement répugnant. Une musique à la *Vendredi Stress*, des bruitages d'enfer, une formidable maniabilité font de ce jeu un incontestable meuuuust. Déconseillé aux âmes sensibles !

STRANGE ZONE
(carte Taito)

Jeu d'action "vue de dessus" où un petit personnage, évoluant dans des tableaux assez simplistes, recueille armes et parchemins afin d'accroître ses pouvoirs offensifs. Classique et désuet...



SUPER DARIUS (CD-ROM Nec Avenue)

Le premier shoot'em up sur CD-ROM, ça s'arrose ! Le champ de bataille s'étend sur 26 tableaux d'une splendeur inouïe, agrémentés de scrollings différentiels du plus bel effet dans lesquels grenouillent en une véritable Cour des Miracles des régiments de monstres horribles. Insigne quoique particulièrement ardu.



SUPER FOOLISH MAN
(carte Namco)

Vêtu d'une armure hyper-sophistiquée, un héros riquiqui progresse dans de jolis décors au



triple scrolling différentiel. Babillage en japonais avec le voisinage exprès pour pas qu'on comprenne et une volonté marquée d'originalité. Un jeu de plateau cela est.

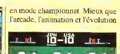
SUPER STAR SOLDIER
(carte Hudson Soft)

Suite prestigieuse de *Gunhed*, ce shoot'em up se caractérise par une maniabilité épatante, une animation démoniaque et... l'absence de scrolling horizontal. Les décors sont magnifiques et l'action absolument délirante à partir du cinquième niveau



SUPER VOLLEYBALL
(carte Video System)

Seize équipes de différents niveaux vous disputent la Coupe en mode championnat Mieux que l'arcade, l'animation et l'évolution



des joueurs ont gagné en souplesse. Manque de musique pendant les parties, mais on s'en tape...

TAITO MOTO BIKE
(carte Taito)

Cette seule et unique course de moto sur notre vénérée console se révèle être, par bonheur, d'ex-



cellente qualité. La possibilité de sélectionner le type de pétoire et bien d'autres options appréciables constituent un jeu soutenant la comparaison avec les meilleures compétitions automobiles.

TALES OF MONSTER PATH
(carte Namcot)

Le pimpant de *Wonder Boy*, la drôlerie de *PC-Kid* et tout plein d'innovations farfelues. Jeu de

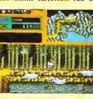


plate-forme vivement conseillé aux neurasthéniques et dépressifs. L'euphorie à la portée de tous ! Donc mérite d'être remboursé par la Sécu...

DECOUPEZ CETTE LISTE DE NOEL POUR:

SODIPENG PC ENGINE

☐PAPA
☐MAMAN
☐GRAND MERE
☐............

POUR NOEL JE VEUX JOUER!!



OFFREZ MOI:

☐ SUPER GRAFX + 1 JEU
1990 Frs*

☐ CD ROM+CORE GRAFX+1 JEU
3990 Frs*

☐ CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

☐ CD ROM
2990 Frs*

COCHEZ LA CASE

APPELEZ LE (16)99.08.95.72 POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS



PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES
DE 299Frs A 399 Frs!

COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX
LA SUPER GRAFX
LA PC ENGINE GT

"LA SUPER GRAFX EST INCONTESTABLEMENT LA CONSOLE DU FUTUR"
TILT supp.No83

"...LA VEDETTE DE L'ANNEE 91"
JOYSTICK Juillet 90

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

*Prix publics conseillés.

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

Distributeurs à l'étranger·
ESPAGNE: *TOUR VISION SA* 358 55 86 BENELUX: *J.P ELECTRONICS* (02)720 93 80 SUISSE: *LOGICOSOFTWARE* 212 65 212

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE,PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE...

PC ENGINE - SUPER GRAFX - CORE GRAFX -

THE ANCIENT YS VANISHED
(CD-ROM Hudson Soft/Falcom)

Jeu de rôle où un garçonnet courageux doit délivrer les siens d'une épouvantable malédiction. A partir de là, les mots manquent



pour décrire cette merveille qui n'a guère d'équivalent dans le monde de la micro. Plus qu'un simple jeu, une révolution...

THE NEW ZEALAND STORY
(carte Taito)

Dans un zoo en folie où grouille une ménagerie truculente, les aventures épiques d'un kiwi - hétérosexuel farouche détestant les phoques - à la recherche de ses



amis, ont de quoi dérider n'importe quel pisse-froid de service. Un jeu de plate-forme déraisonnable pour revivre ses joies d'enfant.

TIGER HELI
(carte Taito)

Les missiles et les bombes de votre hélicoptère dernier cri risquent de déplaire aux troupes expansionnistes qui menacent votre territoire... Mais l'univers du shoot'em up ne s'embarrasse pas de diplomatie et c'est tant mieux. Cette adaptation séduisante du jeu d'arcade constitue un parfait exutoire.



USA PRO BASKETBALL
(carte Aicom)

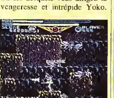
Graphiquement, ça jette ! L'allure des joueurs s'inspire directement des dessins animés japonais qui polluent nos petits



écrans. Bien évidemment, toutes les tactiques du vrai basket sont effectives : défense de zone, défense homme à homme ou un mélange des deux etc.

VARIS 2
(CD-ROM Reno)

Six niveaux splendides au travers desquels vous dirigez la vengeresse et intrépide Yoko.



Chaque tableau débute par un dessin animé narrant le scénario, l'action est féroce et la musique d'une qualité supérieure à celle des bornes d'arcade

VICTORY RUN
(carte Hudson Soft)

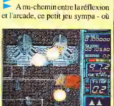
Cette énième édition en matière de course de voitures vous fera côtoyer à peu près tout ce qui roule tant bien que mal, avec obstination... Une musique enjouée, de nombreux kilomètres de bitume à avaler en compagnie de chauffards du dimanche ! Bon appétit !...

VIGILANTE
(carte Irem Corporation)

Sur un scénar aussi mince qu'une feuille de papier JOB - délivrer votre gonzesse (Madonna en personne) embarquée par un gang de nazes à tête de nœud - v'là une adaptation qu'elle est somptueuse. Pour les fous de baston !

VOLFIEV
(Carte Taito)

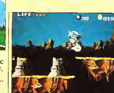
A mi-chemin entre la réflexion et l'arcade, ce petit jeu sympa - où



afin d'accéder aux stages, il est question de reconstituer une image malgré l'omniprésence du danger - éprouvera votre ingéniosité. Pour régénérer les synapses (agents de la RATP s'abstenir) !

WATARU
(carte Hudson Soft)

Superbe jeu de plate-forme où se ressent l'influence des *Transformers* un tableau sur deux. Bien que le scénario ne déroge pas à la tradition, les décors, la musi-



que et l'animation sont dignes d'éloges.

WINNING SHOT
(carte Deco)

Des six jeux de golf développés sur Nec, celui-ci se révèle le plus agréable. Délaissant toute sophistication, il favorise l'action et l'animation qui caractérisent le parcours de 18 trous. La possibilité de jouer à quatre, les graphismes charmants et le son cool font que la vie vaut la peine d'être vécue.

WONDERBOY IN MONSTERLAND
(carte Hudson Soft)

Un des standards du jeu de plate-forme ayant posé les bases de cette philosophie essentiellement basée sur la naïveté de l'ambiance, des décors et la taille ridicule du justicier.



WONDERBOY 3 IN MONSTERLAIR
(CD-ROM Hudson Soft)

Une féérie de jeu de plate-forme ! Quatorze niveaux peuplés de créatures étranges et bariolées

URBO EXPRESS -

qui trouvent notre héros - par ailleurs très glouton - fort à leur goût. Des situations cocasses, des armes surprenantes, une bande-son qui flatte les tympans, que sais-je encore ?



WORLD BEACH VOLLEY
(carte IGS)

De splendides corps bronzés des deux sexes participent à des



échanges du réalisme le plus strict - mâtiné d'érotisme torride. De multiples options et une action facilitée par la prise en charge automatique de certains paramètres. Les roberts des nanas !...

WORLD COURT TENNIS
(carte Namcot)

D'un abord facile et agréable, ce jeu de tennis très amusant a ceci d'original qu'il rassure le néophyte et satisfait tout autant le tennisman de haut niveau, en dépit de l'aspect couche-culotte des joueurs (de 1 à 4).



Jean-Claude Paulin & Sylvain Allain.

Photos : Jérôme Darnaudet

CHEAT MODE ON THE MOOD

PUZNIC

Ce mot de passe vous permettra d'accéder à un tableau "spécial bonus".

PASSWORDS : **7SP KT WKI** et **B71 4Q FUH.**

POWER DRIFT

Voilà un petit cheat mode qui vous permettra de parvenir au stage de votre choix. A l'apparition du titre, allez sur la commande "sélectionner Jason", puis appuyez sur le bouton n° 2 autant de fois que vous voudrez jusqu'à 8 - ce chiffre correspondant au stage.

Toujours à l'apparition du titre, appuyez en diagonale vers le bas à droite, SELECT, I et RUN en même temps. Vous obtiendrez ainsi le mode commande. Si vous choisissez :

- **Mark** : appuyez ensuite sur le bouton 2, vous serez comme cela en première position.
- **Jeronnimo** : appuyez sur le bouton 2, vous n'aurez plus de musique.
- **Eric** : appuyez une fois sur 2, cela vous donne l'écran divisé en quatre. Deux fois sur 2, cela vous donne l'écran en noir et blanc. Trois fois sur 2, cela vous procurera un écran divisé en quatre et en noir et blanc.
- **Emily** : appuyez encore sur le bouton 2 et vous aurez le Sound Test.

PSYCHO CHASER

Petite rigolade entre copains : faites 35 fois un Reset, puis appuyez sur les boutons 1, 2, RUN et SELECT en même temps (SELECT en dernier). L'écran se séparera en quatre parties.

SOKOBAN WORLD

En vous mettant sur PASSWORD et en tapant MEDIA vous pourrez accéder au cent cinquantième tableau en mode HARD, et en utilisant les boutons 1 et 2, vous pourrez choisir le stage voulu. Bon courage car c'est pas du gâteau !

SPLATTERHOUSE

Vous commencez par un stage de votre choix. Rien de plus facile, appuyez dans l'ordre suivant : trois fois sur SELECT, puis allez sur la GAUCHE, maintenez cette direction et appuyez de nouveau sur SELECT. Vous voilà au tableau de sélection.

SUPER DARIUS ET DARIUS PLUS

Le jeu se révèle trop dur - vous n'y arrivez vraiment pas ! Alors il vous suffit, lorsque le titre apparaît, d'appuyer sur les boutons RUN et SELECT simultanément. Vous obtiendrez ainsi un tableau de sélection du niveau de difficulté.

Pour la nouvelle version carte de *Darius* +, il existe un cheat mode équivalent. Il vous suffit, lors de l'apparition du titre, d'appuyer sur les boutons 1 et 2 simultanément deux fois de suite, puis une troisième fois avec le bouton SELECT en plus.

SUPER FOOLISHMAN

Super ! Voilà les vies infinies : pour bien faire, vous commencez une partie normalement, puis vous faites un score de 10 000 points. A partir de ce moment-là vous devez perdre tous les crédits et personnages qui sont à votre disposition. Attendez le titre puis appuyez sur les boutons suivants : HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, 2, SELECT, 2, SELECT.

Vous obtiendrez enfin des vies infinies. Mais attention, au premier "UP" pris, elles s'annuleront !

SUPER STAR SOLDIER

Cette astuce vous donnera accès à un tableau de sélection des stages, des musiques et du niveau de difficulté.

Tout d'abord, avant d'allumer votre console, appuyez sur les boutons RUN et SELECT simultanément. Cela étant fait, lors de l'apparition du titre appuyez sur les boutons dans l'ordre donné :

GAUCHE, 2, HAUT, 2, DROITE, 2, BAS, 2, GAUCHE, 1, HAUT, 1, DROITE, 1, BAS, 1.

Ensuite en même temps sur les boutons 2 et 1 - huit fois.

Puis sur les boutons : SELECT et 1, huit fois simultanément.

Voilà, le tour est joué, il ne vous reste plus qu'à vous éclater !

SUPER WONDERBOY 3 IN MONSTER LAIR

Si l'ennui s'empare de vous à chaque fois que vous jouez à **Super Wonderboy** 3, alors il ne vous reste plus qu'une chose à faire ! Lorsque le tableau des scores apparaît, tapez trois fois sur la lettre "A", à chaque fois sans hésiter. Le niveau de difficulté s'en trouvera augmenté partie après partie...

TALES OF MONSTER PATH

Lors de l'apparition du titre, appuyez sur les boutons SELECT, RUN, 1 et 2 en même temps. Un menu apparaîtra avec une espèce de PASSWORD. Entrez alors les mots suivant : **Speed up. S620822.**

Vous aurez une sacrée surprise !

LES GLADIATEURS



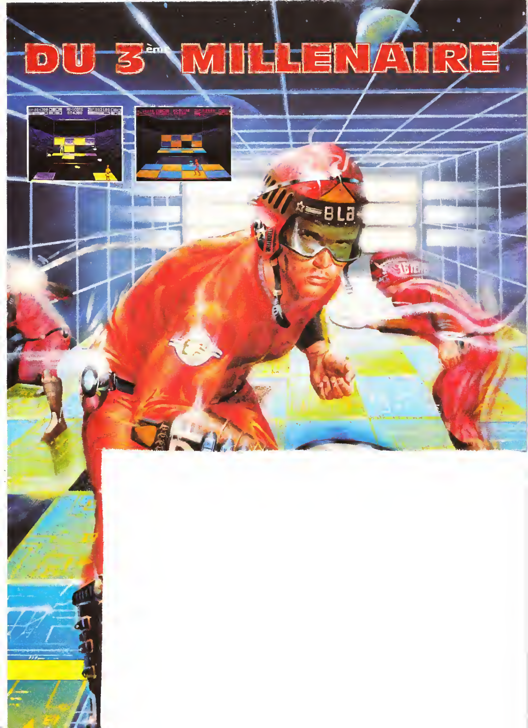
ATARI ST /AMIGA PC et COMP.



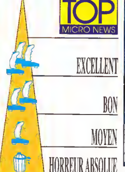

PHOTOS ATARI

Après des mois d'entraînement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque aérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.
Il va y avoir du sport !
A l'aide de votre disque et d'un peu de réflexion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper.
Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse.
DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC


DU 3ème MILLENAIRE
HI-SCORE
BLA

TOPS SOFTS







SILENT SERVICE 2

Comme un squale perfide, le Gato guette sa proie dans les profondeurs...

Arme tactique par excellence, le sous-marin acquit réellement ses lettres de noblesse durant la Deuxième Guerre mondiale. D'abord côté allemand, avec les fameux U-Boot, et plus tard, dès l'entrée en guerre des USA, avec une foule de modèles aux capacités extraordinaires pour l'époque, tel les célèbres Gato dont le rapport vitesse/tonnage était incroyablement performant...

A peine sortis des chantiers navals en 1941, les premiers sous-marins de type Gato prennent la direction du Pacifique sur lequel la marine japonaise règne sans partage ou presque. Puissamment équipée, la flotte nippone ne craint pas l'adversaire de surface. Seul un ennemi venu des profondeurs pourrait lui infliger des pertes significatives, freinant ainsi l'acheminement des armes, des hommes et des munitions vers les points stratégiques.

Le théâtre des combats se situe entre l'île d'Oahu (dans l'océan Pacifique) où se trouve Pearl Harbor, et Java et Sumatra (océan Indien), vaste étendue maritime où se sont déroulées de nombreuses batailles historiques - auxquelles, en tant que pacha d'un navire subaquatique américain, il vous sera possible de participer. Parviendrez-vous à modifier le cours de l'Histoire ?

Jamais simulation ne fut attendue avec autant d'impatience par les amateurs du genre. Et pour cause : la première édition avait remporté un immense succès, tant par ses qualités graphiques que son réalisme, poussé à l'extrême. Le deuxième mouture de ce best de la simulation n'a rien à lui envier puisque non contente d'être aussi précise, elle offre un éventail supplémentaire de choix et d'options.

Une foultitude de vues différentes, des voix digitalisées à en tomber par terre, une ambiance sonore à vous glacer le sang - rien n'a été oublié... Les actions durant les combats s'enchaînent à un rythme d'enfer et le moindre erreur peut être fatale au navire et à son équipage.

Prendre garde à ne pas dépasser la profondeur maximale, régler le lancement des torpilles en fonction de la distance qui les sépare de l'objectif, ne pas passer sous les bâtiments ennemis sous peine d'être canardé à la mine, plonger à une profondeur acceptable pour échapper aux représailles -telles sont les tâches que vous devrez répéter inlassablement si vous ne voulez pas périr d'une mort atroce.

Les automatismes seront longs à acquérir, mais on se prend tellement au jeu que l'impression viscérale de

danger pousse à apprendre vite et bien le maniement de l'appareil.

Notons au passage que les concepteurs ont doté *Silent Service 2* d'une documentation très détaillée (entièrement en français) ainsi que d'une carte du Pacifique et d'un recouvrement transparent de clavier, qui vous indique de façon très commode la position des touches de fonctions.

Avec *Silent Service 2*, Microprose inscrit une fois de plus son nom en lettres de feu dans les annales de la simulation.

Deux disquettes Microprose pour PC et compatibles.

G.B.





JUPITER'S MASTERDRIVE

Neuf lunes sorties de la cuisse de Jupiter (non classé X). En voiture !

Communiqué de la *P.O.F. Corporation* : "Même canalisée par le sport, la violence engendrée par l'agressivité inhérente à notre espèce n'a cessé d'être un problème. Au fil des siècles, les irrégularités dans les compétitions ont tellement proliféré qu'un terme a été mis récemment à leur déroulement sur Terre, au grand dam des passionnés que vous êtes.

Rendons grâce à notre brillante société de loisirs pour les trésors d'imagination qui l'autorisent à remettre au goût du jour la course automobile. Désormais, Jupiter et ses neuf lunes seront le théâtre d'un challenge sans précédent, où performance et exotisme rimeront avec sécurité (?). Gageons que le cosmopolitisme galactique régnant sur cet astre s'accommodera du climat de saine émulation que nous entendons faire régner tout au long des épreuves de qualification précédant la grande finale. Signé, votre *P.O.F.* à tous !..."



Soyons clair. Chacun des satellites naturels évoqués sert de décor à deux types de circuits - course contre la montre (*Race*) et recherche de bonus (*Bonus track*) - où un véhicule spécifique (Formule 1, Porsche, auto tamponneuse etc.) se trouve télécommandé à partir d'un pupitre installé dans l'immense Salle des Sports de Jupiter. Deux champions peuvent ainsi s'affronter devant la populace en délire... Bien sûr, il y a des bonus rigolos et surtout de l'argent à ramasser pour payer l'inscription aux épreuves et gonfler sa bécane en marchandant des pièces au bazar local. Mais bande de blasés, attendez de découvrir quelques-unes des particularités qui font l'originalité de l'extraordinaire *Jupiter's Masterdrive* !

Les flèches des parcours influent sensiblement sur la trajectoire (on peut en user à bon escient) et une marche arrière agrémente le pilotage. Les concurrents gérés par ordinateurs savent doubler, alors que d'ordinaire ils cognent dans le tas. Et l'absence de fuel ne stoppe pas le bagnole qui peut poursuivre cahin-caha son parcours. A noter la présence de raccourcis à découvrir, une gestion intelligente des bonus qui ne se conservent que lorsque nécessaire et, en mode deux joueurs, la totale indépendance des écrans séparés verticalement.

Enfin et surtout, le programme pour une fois attentif, module la difficulté selon le niveau et les progrès du joueur. Ai-je besoin d'insister outre mesure sur la fluidité des scrollings multidirectionnels, la perfection de l'animation et des bruitages?...

Disquette Ubi Soft pour Amiga et Atari ST.

J.C.P.

NIGHT SHIFT

Le société Lucasfilm Games, avec son nouveau jeu *Night Shift*, tape cette fois dans la parodie - et de bon goût ! Non contente de nous présenter un soft plein d'humour, la firme nous propose de retrouver tous les personnages de *La guerre des étoiles* sous une forme plutôt caricaturale. On ne saurait dire à quel point ça paraît grotesque de voir un Baby Vador ou un Little Luke Skywalker sortir du ventre d'une usine à jouets dont la matière première est tout bonnement constituée d'ordures et de déchets.

Voilà : tout commence par votre arrivée dans le bureau de recrutement de la société. Si vous êtes embauché, vous veillerez au bon fonctionnement des machines et à la fabrication des joujoux (pousser des leviers, allumer des machines, donner des coups de pied etc...). Vous signerez à chaque fois un contrat, qui stipulera le nombre de personnages que vous devrez produire dans un temps donné - une bougie se consumant à l'écran sera votre point de repère temporel. Quand vous arriverez à la fin de la journée, il faudra que vous retourniez chez votre responsable rendre des comptes...

Moitié jeu de plate-forme, moitié jeu de réflexion, ce soft fait énormément penser à un bon *Mario Bros*.

Fille ou garçon ? Vous pouvez choisir au début de chaque partie ! Attention, un système de protection par disque s'intègre dans le programme - ce qui le rend inutilisable si vous n'en disposez pas, comme de bien entendu ! Le jeu en lui-même se divise en plusieurs phases (elles-mêmes réparties sur plusieurs disquettes pour la version PC, ce qui ne facilite pas toujours l'emploi, hélas !). Hormis ce petit inconvénient, on se pique au jeu des heures dupont... heu... durant.

Disquette Lucasfilm Games pour Atari ST, Amiga, PC & compatibles.

S.A.



TOP MICRO NEWS

EXPLORA 3

Sous le signe du serpent

Enigme ophidienne pour plumitif imbibé...

Ecrivain passablement raté, Bertrand Dumolet est au bout du rouleau. Dans son cerveau ruiné par la boisson, autant d'inspiration que de produit actif dans un "médicament" homéopathique... Au panier, les injonctions de l'éditeur ! Le moral à l'image de son compte en banque (à zéro), Bébert rampe jusqu'à son bureau et prend connaissance des infos télévisuelles, histoire de se délecter un instant du malheur des autres (façon subtile d'oublier sa propre détresse). Et là, stupéfaction ! Annonçant un crime particulièrement sordide, le cabotin de service surpayé qui lit bêtement les messages du prompteur (un journaliste à ce qu'il paraît) ânonne les indices découverts sur place, "une carte plastifiée à l'effigie d'un serpent et un papier sur lequel figure le nom de Bertrand Dumolet" !!! Le télégramme atterrant qu'il reçoit quelques instants plus tard finit de bouleverser notre homme... "Il est urgent que nous nous rencontrions, signé : La Mangouste."



Vous voilà au parfum des premiers éléments du récent *Explora* où se profile l'ombre d'une secte criminelle. Pas moins de trois disquettes pour héberger sans vergogne 400 écrans d'une beauté souveraine, dédiés aux vues intérieures et extérieures, dont quelques-unes accueillent de cocasses animations. Une ville entière dans ce qu'elle a de plus significatif est ici reproduite : rues, cafés, banques avec distributeurs de billets, cabines téléphoniques, restaurants, bancs publics, égouts, catacombes, quartier chinois et même trajets en bus ou en métro.

D'emblée, on est rassuré par l'extrême simplicité des commandes. Le curseur de la souris et trois icônes suffisent pour les actions qu'implique d'ordinaire ce genre d'aventure : exploration des décors, déplacement, prise, pose et utilisation d'objets ainsi que leur inventaire. Une montre digitale précise l'heure (comme dans la vie, certaines actions sont situées dans le temps) et deux symboles autorisent les nécessaires sauvegarde et chargement.



Maintenant, dépatouillez-vous dans une sympathique ambiance musicale, sans oublier de noter ce qui doit l'être (exemple, la fameuse recette d'engin incendiaire dans la corbeille du bureau) et de prendre au début veste et clef en sortant du galetas. Pour le reste... Si vous saviez...

Trois disquettes Infomédia pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles.

J.-C.P.

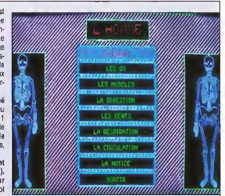


SCIENCES PRIMAIRE

Sciences - *Primaire* a pour louable ambition d'inculquer aux chérubins la connaissance des mécanismes vitaux du corps humain (hormis la zigounette et le pilou-pilou) : sens, os, muscles, dents, respiration, circulation et digestion. Deux niveaux de difficulté pour des épreuves genre textes à trous (exemple : l'air inspiré est riche en...) ou images numérotées (chiffre en regard d'un organe à déterminer). Après validation de chaque exercice, le nombre de fautes éventuelles est signalé et l'option correction affiche les bonnes réponses en vidéo inverse. Du très, très classique - qu'entachent la lenteur d'affichage des graphismes et l'absence d'illustration sonore. Admettons que la célérité et le tohu-bohu propres aux shoot'em up se révèlent ici superflus...

Petite faute n'ayant pas échappé à notre sagacité : dans le menu *Digestion* (groupe 1), l'exercice 1 signale : "texte à trous permettant de connaître l'origine et le rôle de la respiration" ! Faites gaffe les mecs, c'est un éducatif, merde !

Disquette Micro-C pour PC et compatibles (Hercules à VGA). Disponible également sur Amstrad CPC. **Miss Cool**






COUGAR FORCE
• Simulation de vol en 3D...
• Combat aérien...
• Tir...
• Simulation de conduite moto...
NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.
IL A LE SOURIRE CARNASSIER ET DÉFEND SA VIE AVEC PASSION. SON NOM DE CODE EST "LE COUGAR"...
Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :
CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX
TOMAHAWK
AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le 15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

TOP MICRO NEWS

THE LIGHT CORRIDOR

Tapi dans l'obscurité de la voie étroite, il espérait la lumière... (légende ténia).

Par paresse intellectuelle, je pourrais citer un cliché comme : "Inspiré d'*Arkanoid*, ce logiciel renouvelle le genre." En vérité, non content de faire dans l'allégorie mystique - la quête de la Lumière - ce jeu diabolique d'Infogrames ébranle les certitudes au point de contraindre à de profondes réflexions métaphysiques : "J'ai plus de réflexes ou quoi ? Elle est naze c'te souris ! Putain de joystick ! " Artifices dérisoires face à l'évidence du bien accompli, en l'occurrence *The Light Corridor*.

Le principe est génial dans sa simplicité. Le joueur (1 ou 2) progresse dans un couloir 3-D jusqu'à la lueur finale, en manœuvrant une raquette translucide qui permet de relancer indéfiniment une boule métallique dans l'obscurité du corridor. Bien que rectiligne, celui-ci se trouve encombré de panneaux fixes ou mobiles et de bonus contre lesquels, on s'en doute, la boule en question rebondit dans un vacarme métallique, parfois lointain (blooong ! - au lieu de bling !) pour revenir joyeusement vers l'écran. Un millième de seconde d'inattention bien compréhensible après l'apéro... et on se la prend - aïïie ! - dans le chetron.

Parmi les objets géométriques en 3-D fil de fer qui tournoient à notre rencontre, figurent les fameux bonus à avaler (ou non) dans un bruit de succion par la raquette, afin d'agrémenter celle-ci d'options évoquant effectivement *Arkanoid*. Mais l'enjeu va se révéler de taille et pour que la galaxie plongée dans les ténèbres recouvre son éclat, il conviendra d'aller au bout des 2 séries de 7 tableaux (couloirs) relatifs aux couleurs de l'arc-en-ciel (bleu, jaune, vert etc.).

Toutes les quatre épreuves, un challenge basé sur les techniques de rebond vous attend, histoire d'éprouver votre combativité. Les codes qui défilent parfois autorisent la reprise d'une partie en un lieu précis et les masochistes disposent d'un éditeur de tableaux pour concevoir leur propre calvaire. Qu'il est loin, le bout du tunnel ! (Proverbe cheminot.)

Disquette Infogrames pour Atari ST, également disponible sur Amiga, PC et compatibles.

J.-C.P.



BLITZKRIEG MAY 40

Adolf Hitler était un grand enfant passionné de wargames. Hélas, les jeux vidéo n'existant pas à l'époque, il dut se contenter de batailles grandeur nature. Bien que bridé par des problèmes caractériels, le bougre ne manquait pas d'habileté...

Aidé par l'inconséquence de nos politiques, encouragé par ses copains Mussolini et l'exigeant Staline - avec qui il partagea la Pologne après la signature d'un pacte de non-agression (cela à l'attention des communistes qui pourraient se trouver dans la salle), il réussit, du moins au début, quelques bons coups.

S'il n'y avait eu la pugnacité de Churchill et l'entrée en lice de la puissance américaine, nous vivrions actuellement dans un gai paradis gestapiste et vert-de-gris d'une barbarie exquise. Le logiciel nous remémore les jours bénis de l'invasion de l'Europe de l'Ouest, faisant suite à celle de la Tchécoslovaquie et surtout de la Pologne, qui poussa la France et l'Angleterre à déclarer (tardivement, en septembre 39) la guerre au Reich.

Le 10 mai 1940, sous la haute direction du général von Brautschisch et de Keitel (avec pour fers de lance les corps blindés Höppner, Reinhardt et Guderian, du Panzergruppe von Kleist), l'armée allemande déferle simultanément sur la Belgique, le Luxembourg et la Hollande et applique pour la première fois les techniques dites de la "guerre-éclair". En fait, une avancée foudroyante des chars, de l'artillerie et des troupes, appuyée par une aviation efficace. La France, sous-équipée, ne tarde pas à succomber aux charmes réunis de la Wehrmacht, de la Luftwaffe et des Panzerdivisionen. On connaît la suite...

Ici, 3 niveaux de difficulté sont proposés, une carte tactique et stratégique, des scrollings multidirectionnels de l'écran virtuel pendant les actions et une maîtrise très "conviviale" de la situation (ordres et informations relatives aux unités alliées ou allemandes, etc.). Le graphisme peut sembler spartiate mais demeure suffisamment évocateur.

Disquette Impressions pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST. J.-C.P.



DECOUVRE(Z) LES PAYS DU MONDE

Osaison propice à la floraison d'éducatifs, fais en sorte qu'Eset Software ne soit pas en reste avec ce fier produit ouvrant les voies de la connaissance du monde !

Deux types de questionnaires : l'un qui utilise les vertus évocatrices d'une carte et d'un planisphère pour instruire la jeunesse des capitales et des pays - et l'autre qui précise, au moyen de tableaux la superficie, la population et le produit national brut de bleds suffisamment éloignés pour être lointains. On sélectionne dans les menus flottants, puis on amène



TOP MICRO NEWS

INDIANAPOLIS 500

A plus de 300 à l'heure, suivez Rick Mears sur l'ovale majeur de la saison Indy.

Waouh les mecs ! Visez un peu la caisse ! Toute en 3-D pleine. Et quelle vitesse ! Te boudiou, j'en suis tout retourné... Aaahhh ! Mais que se passe-t-il ? V'là t-y pas que je glisse comme une savonnette dans une baignoire mouillée... Ouf ! Je m'en suis encore tiré de justesse cette fois, mais la prochaine pourrait bien être fatale.

Allez les gars, on se revisionne le crash sous tous les angles, histoire de se foutre un peu plus les foies ? Ouais, alors allons-y. Je vous propose une vue de la voiture, sympa ; de côté, vachement cool ; de la piste côté gradins, délirant ; d'hélicoptère, fantastique ! On se croirait à la retransmission télévisée d'un Grand Prix sans le rouspéteur Prostichon et sans Senna, l'arnaqueur de haute voltige...



Si vous n'avez pour seul volant qu'un joystick minable, n'insistez pas - c'est raté d'avance ! Au-delà des 200 mètres, votre pilotage tiendra du miracle.

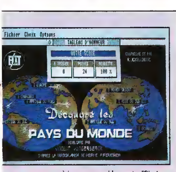
En revanche, la souris offre - au bout de quelques dizaines de minutes d'entraînement - une maniabilité presque confortable, ce qui n'empêche que la difficulté demeure... et quelle difficulté mes aïeux ! Parvenir à faire un tour complet (4 km environ) sans une égratignure tient véritablement du prodige. Votre engin du circuit CART PPG Indy - version américaine, speedée et approximative, de la F1 - réagit au quart de poil : un coup de volant intempestif vous envoie à coup sûr dans le décor, voire dans la caisse du malheureux concurrent qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de vous doubler à ce moment-là...

Passionnante, envoûtante, grisante ! Tels sont les qualificatifs qui conviennent le mieux à cette génialissime simulation sportive.

Disquette Electronic Arts pour Amiga. Existe également sur PC et compatibles.

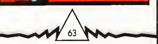
G.B.





...la réponse où bon nous semble... juste. "C'est une erreur !" ou bien "Bravo !" nasille l'hôtesse d'une voix lascive digitalisée. Un tableau d'honneur affichant les scores en taux de réussite incite à l'effort intellectuel. Détail amusant : L'Allemagne de l'Est et l'Allemagne Fédérale sont affublées d'un point d'interrogation. On n'a pas osé anticiper... A noter qu'Esat propose également **Math Utile** (de la 3e à la 1ère) que nous n'avons pas eu l'honneur, il me semble, de découvrir.

Disquette Atari ST/STE. Egalement disponible sur Amiga. Miss Cool



TOP MICRO NEWS

M1 TANK PLATOON

Blindez, blindez, le champ d'honneur s'ouvre devant vous !



La version PC de ce fabuleux simulateur de combat de chars avait déjà eu les honneurs d'un Top dans notre n° 26. Aucune raison donc pour que la nouvelle mouture Amiga ne soit pas accueillie avec le même enthousiasme.

Quoique... S'il est vrai que le jeu en lui-même n'a rien perdu de sa qualité, nous étions en droit de nous attendre à mieux en matière de graphismes et d'animation. Les puristes ne manqueront pas de rétorquer qu'une simulation guerrière digne de ce nom n'a pas besoin de ces atouts vulgaires... Mais tout de même ! Le jeu n'en aurait pas souffert... En fait *Tank Platoon* version Amiga ne diffère en rien de la version PC VGA, si ce n'est au niveau sonore, d'ailleurs très bien rendu.

Pour affronter les Rouges, vous disposez de quatre chars d'un joli vert espérance. Après un briefing détaillé, vous êtes lâché dans la nature. Le commandement de votre bataillon peut s'opérer de deux façons : soit avec vue sur la carte du champ de bataille en donnant les ordres à chaque pilote ou tireur via une liste d'instructions détaillées ; soit en agissant vous-même sur les commandes de chaque appareil.

Avant de partir au combat, on vous communique la liste des équipages, qui indique le degré d'aptitude de chacun des servants. Si vous vous sentez capable de diriger un char d'un bout à l'autre du conflit sans trop avoir à intervenir sur les agissements des rombiers qui se mortondent à l'intérieur, veillez à embarquer dans les blindés vos meilleurs hommes. Pour ce faire, il suffit d'opérer des transferts de poste à poste ou de char à char.

Malgré les quelques critiques lancées plus haut, *Tank Platoon* procure des sensations fortes, très fortes. Lorsque par malheur l'ennemi affiche une supériorité écrasante - ce qui est souvent le cas - et que les trois autres chars de votre bataillon se retrouvent détruits ou hors d'état de combattre, la solitude vous pèse ! Les Rouges vous canardent à qui mieux mieux et l'issue du combat ne fait aucun doute. Pourtant, le réalisme des bruitages et le luxe de détails vous poussent à mener la lutte jusqu'à sa fin inéluctable...

Mêlant adroitement la simulation et la stratégie, cette aventure cuirassée vous promet de belles campagnes...

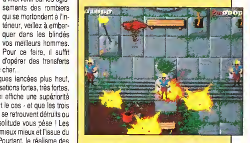
Notons que le logiciel est accompagné d'un somptueux manuel de 200 pages, malheureusement very, very british.

Disquette Microprose pour Amiga. Egalement disponible sur PC et compatibles. **G.B.**



NEW YORK WARRIORS

Une armée de cinglés échevelés débarque dans votre bonne ville de New York pour y foutre la pagaille... Pire, ils ont découvert le moyen de pénétrer dans l'enceinte du World Trade Center !



Ce qu'ils ignorent, c'est que le système de défense de ce dernier est ultrasophistiqué... Jugez plutôt : dès que l'on pénètre à l'intérieur de l'édifice, deux bombes reliées à d'immenses générateurs sont amorcées. Si elles explosent, la ville entière partira en fumée.

Vous, le guerrier sans peur et sans reproche, allez vous attaquer à la bande de minables qui terrorisent à bon compte l'honnête citoyen. Vous vous lancez tête baissée dans une lutte désespérée dont le but final consiste à désamorcer ces engins de mort.

En mode un joueur, la bagarre sera perdue d'avance, quelle que soit l'arme dont vous disposez. Les ennemis fusent de tous les côtés et font un véritable carnage - à certains endroits, le nombre de balles doit atteindre la centaine, de quoi emplir la presque totalité de l'écran. En mode deux joueurs, la lutte se révèlera un peu plus équilibrée, ce qui n'empêche qu'on s'en prend plein la tronche pour pas un rond...

Et ne comptez pas sur les graphismes corrects - sans plus - et l'animation plus que saccadée pour rehausser le faible intérêt de jeu.

Deux disquettes Virgin Games pour Amiga. Egalement disponible sur Amstrad CPC et Spectrum. **G.B.**


NARC
TM
Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr. Big ...
Il faudra que vous triomphiez de son armee de gardes du corps - Des gangs de costauds en imper, tireur fou à la carrure d'un rhinocéros et l'haleine d'un bousier, des tonnes de chiens méchants, un clown psychotique ayant un sens de l'humour diabolique...
Puis viendra l'avaleur de gaz dans sa cadillac - un specimen rare prêt a vous éliminer alors qu'il roule le long de la Grande Rue vous laissant là complètement essouflé.
Tout n'est pas si terrible!... Vous avez un hélico pour vous soutenir, une machine rutilante, un équipement solide et des bons mouvements. Et alors qui est vraiment le chef...
Moi, j'ai di que c'était
Mr. Big?
Non, il est
MR. BIG!
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: (1) 43350675
AMSTRAD · CBM AMIGA · ATARI ST
ocean
WAKELIN
TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.

TOP MICRO NEWS

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Je pense, donc j'essuie...

La vie de Brian ? Non ! *Le sens de la vie*, mais encore... Je ne sais pas... Le cerveau, comment cela ? La nuit des poissons - mais les pieds géants à l'envers dans l'usine. Oulala, la vache ! Appelez vite un psy, les mecs ! Momo est pris d'une crise de déformation psychologique aigue.

Grave, mon pote ! Il navigue comme ça depuis qu'il joue à *Monty Python's*. Faut dire que le jeu sort quand même de l'ordinaire... On ne saurait mieux vous en faire la description qu'en vous disant tout simplement qu'il s'agit, comme le nom l'indique, du célèbre groupe de farfelus qui sévit il y a une douzaine d'années à la télévision anglaise (eh oui, même à la télé).



Mais revenons au jeu lui-même. Tout d'abord, rendez-vous bien compte que votre comprenette sera mise à rude contribution tout au long des parties. Les actions y sont des plus loufoques et les décors complètement aberrants - voire relevant du delirium tremens. Si vous goûtez l'humour caustique des British (pendant la crise du golf...) vous prendrez un foot qui n'aura rien de tendre - même la nuit... D'autant qu'on a affaire à un très bon shoot'em up, dont le feeling se révèle très proche de celui de notre bien-aimé *Rick Dangerous* ! A chaque fin de stage, le combat avec un Zoulou affublé d'un imper ou avec d'autres bidules biscornus sortis directement du citron d'un alcoolique en phase éléphantesque rose (Momo, arrête de boire !) sera inévitable. Autrement dit : plus délirant on n'a jamais vu.

Voilà, on pense vous en avoir dit le maximum sans dépassement de la dose prescrite et on vous laisse le soin d'apprécier le résultat...

Disquette Core distribuée par Virgin Game pour Amiga, Atari ST/STE et Amstrad CPC.
S.A.

PROSOCCER 2190

Mais que se passe-t-il chez nos amis anglais? Le traditionnel savoir-faire qu'on leur connaît aurait-il pris la tangente ? En tous cas, les passionnés de sport sur micro vont se prendre une claque de première ! A vos marques, prêts, partez !

Voilà, comme dans une véritable compétition, nous avons quelques lignes pour vous faire part de notre grande déception. Ainsi que son nom l'indique, *Prosoccer 2190* est un jeu basé sur le football. Mais ne vous méprenez pas, la tenue de vos joueurs n'en est pas moins celle des pros du football américain.

Seul la manière de manager les équipes vous semblera un tantinet réaliste - les animations et graphismes vous feront penser, eux, à une préversion sur Amstrad CPC... Horrible, vilain à souhait pour ne pas dire degueulasse - et encore le mot serait faible !

Alors je vous en supplie, ne vous procurez ce soft que si vous détestez vraiment le foot...

Disquette Vulture Publishing pour Atari ST.
S.A.

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines - Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc..
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS FRANCE HAUSSMANN

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse : ______ Tél : ______

Ville : ______ Code postal : ______

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

TOP MICRO NEWS

VAXINE

Majeurs et vaccinés (?), les virus s'en donnent à cœur-joie !

Des shoot'em up, il y en a de deux sortes : les originaux et les autres. Et devinez un peu quelle catégorie comporte le plus de jeux à son actif ? Les autres, bien sûr ! Tout ça pour dire que côté originalité, avec le jeu qui nous préoccupe - on est servis !

Digne suite d'*E-Motion*, *Vaxine* en reprend le principe de base, à savoir éviter l'accouplement collectif (excusez-moi, me sœur) de molécules en rut... Si l'idée de départ se révèle assez similaire, la finalité, elle, diffère totalement...



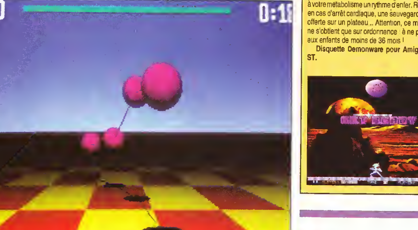
Alors qu'*E-Motion* mettait en présence des atomes, sa suite met en scène le corps humain et les sales bestioles qui s'y baladent impunément - provoquant, qui une tumeur au cerveau, qui un ulcère du duodénum (non, ce n'est pas un village gaulois...).

Au lancement du jeu, un texte vous renseigne sur la localisation du "champ de bataille" ainsi que sur le type des attaques menées par la vérole. Même si cette précision ne concerne que la protection, elle contribue à vous mettre dans l'ambiance (ouille ! Bobo mon estomac !). Une fois la bonne combinaison entrée, vous débarquez dans un univers bizarre - notez qu'il faut un certain effort d'imagination pour y voir la représentation d'un organisme humain, mais enfin ! Vous êtes confronté à quatre types d'attaquants, entendez par là quatre molécules de couleur différente - dont il faut empêcher coûte que coûte le rassemblement qui entraîne, comme en s'en doute, une prolifération galopante. Pour cela, vous disposez d'anti-virus spécifiques - aux couleurs des assaillants. Votre réserve n'étant pas inépuisable, employez-les avec parcimonie. Vous pourrez, en cas de carence, recharger vos accus à la station-service la plus proche, représentée par des étoiles en rotation.

Pour les ramollos du cervelet, il existe des portes dont le franchissement fige temporairement les mouvements de l'adversaire. A vous de vous faire une idée assez précise de l'étendue des dégâts et surtout de repérer les points névralgiques.

L'animation, le scrolling multidirectionnel, d'une fluidité exceptionnelle, et les bruitages - slurp ! Ooolp ! - suggestifs à souhait auraient certainement plu à Pasteur, pour un voyage fantastique.

Disquette The Assembly Line et US Gold pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga. G.B.





OOPS UP

Quelle rigolade ! Rien de tel pour se remonter le moral qu'une bonne partie d'*Oops Up* si vous êtes pris d'un coup "dé aouna grossa cucaracha" (ouah ! il parle une autre langue venue d'ailleurs, t'as entendu, Momo ?). C'est très rapide, si rapide que ça se trouve à la limite de la jouabilité. D'où les grosses crises de bouffonnerie avec les copains...

Et je n'exagère pas - même si les graphismes jouent en majeure partie leur rôle sublimatoire, si les animations ne laisseront pantois que ceux qui n'arrivent pas à faire bouger leur bonhomme -, l'idée était bien sympathique.

Vous devez tirez avec différentes armes sur des boules qui se dédoubleront à chaque fois, tout en



devenant plus petites et plus rapides. Ne vous inquiétez pas, il existe quand même une limite à leurs démultiplications. Une fois l'extermination accomplie, vous passerez allègrement au stage suivant - tel le blasé de service !

Au total une centaine de stages, de quoi donner à votre métabolisme un rythme d'enfer. Remarquez, en cas d'arrêt cardiaque, une sauvegarde vous est offerte sur un plateau... Attention, ce médicament ne s'obtient que sur ordonnance : à ne pas donner aux enfants de moins de 36 mois !

Disquette Demonware pour Amiga et Atari ST.

S.A.


SCHWARZENEGGER
EST LA VEDETTE DU FILM,
VOUS POUVEZ ETRE LE HEROS DU JEU...
TOTAL RECALL
AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675
ocean



TOP MICRO NEWS

DINOWARS

Chasses subtiles en Mastodonia.

Après des siècles d'exubérance et de guerres fratricides entre ethnies, la folie meurtrière des hommes n'a plus de limites. Tant et si bien qu'ils ne savent plus quoi inventer pour décharger le surplus de stress accumulé après une rude journée.

Nombreux furent les défoulements pathopsychologiques créés à cet effet. Aujourd'hui la micro fait partie de l'un de ces antistress et pour la plus grande satisfaction de tous, *Dinowars* videra l'esprit de chacun de toutes notions barbares ! Place à la stratégie, que dis-je - à l'art ! Car quiconque essaiera ce soft, en apprendra un peu plus long sur la vie...

Comme son nom l'indique, il fait appel à vos instincts belliqueux (oui Momo, y'a plein de monstres préhistoriques) et comporte trois parties ; la première vous instruira - grâce à une petite encyclopédie - sur ce que furent les grands reptiles, leurs différentes branches, leur disparition etc.

La deuxième plongera les adeptes du wargame dans un nouveau genre de conflit, puisqu'à la place de chars ou d'avions, ils disposeront de tricératops, de ptérodactyles ou de tyrannosaures - j'en passe et des monstrueux ! - pour assouvir leur soif de victoires.

Pour ce faire, il leur faudra disposer de la meilleure façon possible les mignards reptiliens sur une espèce d'échiquier géant, afin de protéger au maximum l'Oeuf du Pouvoir (qui assure la continuité absolue). Chaque mastodonte rencontré déclenchera un combat avec l'adversaire (un autre joueur ou l'ordinateur). Plusieurs configurations sont possibles : il y en a pour tous les goûts..

Et la troisième offrira aux gagas du joystick (oui je sais, Momo, qu'on s'répète, mais c'est toujours pareil) une récompense paléontologiquement vieille de plusieurs millions d'années : la bouffe, à travers de sanglants combats. Rââàh que c'est bon, bordel !

Euh... restons sobres, les enfants.

Disquette Digi Tek Software pour Amiga et Atari ST. S.A.





TOM AND THE GHOST

C'est dur la vie - je n'en suis pas à mon premier test et je croyais avoir tout vu ! Pourtant, avec *Tom & the Ghost*, la claque (ouille !). Complètement largué le mec, plus rien à voir ! A mi-chemin entre le jeu de rôle et l'arcade, ce soft est conçu sur un principe de plateaux avec des textes en prime. Vous gérez le déplacement de deux personnages, simultanément à travers de nombreuses salles. Premier hic, vous perdez sans comprendre pourquoi, secundo : on n'a pas trouvé le moyen de se défendre, ce qui revient au même, et tertio : vous ouvrez une porte, et paf ! vous êtes encore mort.

Pour tout vous dire, s'il n'y avait pas les graphismes et un tant soit peu la musique pour remonter le niveau, je peux vous assurer que ça se classerait parmi les plus beaux gadins du mois



(Top 500)... Si si, j'affirme qu'il n'y a pas pire. De plus pour relever à la sauce piquante, il y a des textes (jusque-là rien d'exceptionnel me direz-vous). Eh bien si, accrochez-vous, les enfants : les textes ne sont pas en français, ni en verlan ni en anglais - encore moins en japonais -, ni en tamoul mais tout simplement en allemand (balaise) !

"Achtung, achtung, Fliegalarm, durch GroßParis marschieren wir, lebewohl du kleine Monika !" Je vous raconte pas l'angoisse, déjà qu'en anglais c'est pas évident si vous n'avez pas le dico à portée de la main, mais là c'est l'hécatombe... Un traducteur de toute urgence, par pitié - Momo, cours chercher Helmut Kohl et vive l'Europe !

Disquette Blue Byte et Ubi Soft pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST et PC. S.A.



TOP
MICRO NEWS

THE FINAL BATTLE

Mettez une épée finale aux agissements monstrueux de Suzar.

La légende de l'épée n'était qu'une légende parmi tant d'autres... Jusqu'au jour où le sorcier Suzar, avide de puissance et de domination, se soit lancé à la conquête du monde. Des ennemis vaincus, il fit ses créatures : de pauvres bêtes assoiffées de sang et de combats. A la tête de cette armée monstrueuse, il menaça de renverser le roi du pays d'Anar, Darius. Mais celui-ci le prit de vitesse en dépêchant cinq aventuriers, redoutables combattants, qui parvinrent au prix d'efforts surhumains à emprisonner le sorcier à l'intérieur d'une larme (?)...

Quelques mois ont passé et Suzar le maléfique a pu s'échapper de sa prison lacrymale. Pire que ça, il est entré en possession, par on ne sait quel maléfice, de la fameuse épée et du bouclier magique. Doté d'immenses pouvoirs, il compte s'emparer une bonne fois pour toutes du royaume. Mais avant tout, il veut se venger de ceux qui l'ont humilié.

Au cours d'une embuscade tendue par des zombis ensorcelés, deux de vos camarades perdent la vie. Pire, deux autres compagnons et vous-même vous retrouvez prisonniers et enfermés dans un donjon !

Après un réveil douloureux, vous n'aurez de cesse que de quitter votre geôle et de libérer vos amis. Ensuite, c'est à trois que vous vivrez l'aventure : deux hommes et une femme. Foutez alors le camp - sans omettre de collecter le maximum d'objets - et progressez à votre rythme vers le but final : la forteresse d'Anar, où se cloître votre ennemi juré. Suzar devra être anéanti pour que le jeu se termine, dans la gloire et les honneurs.



Bien que d'un maniement assez complexe au début, *Final Battle* se révèle comme un excellent jeu d'aventure. Les graphismes, de qualité, l'ambiance générale et les énigmes qui jalonnent chaque écran vous procureront un plaisir de jeu toujours grandissant. Bref, à posséder absolument ! Une seule ombre au tableau : le texte d'introduction en français cède brusquement la place à l'anglais... Arnaque ou oubli ? Telle is the question...

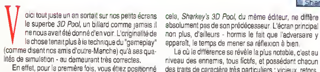
Disquette PSS pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

G.B.

TOP MICRO NEWS

SHARKEY'S 3D POOL

Une queue, et des bandes à n'en plus finir !



Voici tout juste un an sortait sur nos petits écrans le superbe *3D Pool*, un billard comme jamais il ne nous avait été donné d'en voir. L'originalité de la chose tenait plus à la technique du "gameplay" (comme disent nos amis d'outre-Manche) qu'à ses qualités de simulation - au demeurant très correctes.

En effet, pour la première fois, vous étiez positionné à tout moment dans l'axe de votre queue, ce qui assurait une très grande précision à chacun de vos coups. En cela, *Sharkey's 3D Pool*, du même éditeur, ne diffère absolument pas de son prédécesseur. L'écran principal non plus, d'ailleurs - hormis le fait que l'adversaire y apparaît, le temps de mener sa réflexion à bien.

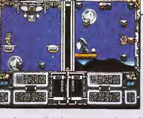
Là où la différence se révèle la plus notable, c'est au niveau des ennemis, tous fictifs, et possédant chacun des traits de caractère très particuliers : vicieux, retors, doux, fous à chasser des puces à la tronçonneuse... Au nombre de sept (et des deux sexes), ils attendent la bonne occase qui leur permettra de vous mettre au tapis... vert. Car, méfiez-vous, certains d'entre eux jouent comme des pros et les bandes ne leur font pas peur !

Voilà une bonne simulation, agrementée d'une pincée d'humour, et dans laquelle les amateurs (avertis ou non) trouveront à coup sûr leur bonheur.

Disquette Microplay pour PC et compatibles. Prochainement disponible sur Atari ST, Amiga et C64.

G.B.

FLIP-IT & MAGNOSE



Dans mes délires les plus fous d'adolescent perturbé, je n'imaginais pas les Martiens autrement que verdâtres, faméliques et dotés d'une tête démesurée..

Quelle ne fut pas ma déception lorsque je découvris leur vrai visage dans ce nouveau jeu d'Image Works : le premier, un nabot burlesque aux yeux protubérants, arborant des oreilles de cocker et dansant sur ses sabots de verrat, et son acolyte, paré d'une tête en titane bignitrifougnazé - d'où sortait un bec canardesque. . Déçu ou pas, ces personnages ont des petites gueules bien sympathiques... Adoptant leur identité de natifs de Barsoom "héroïcomiques", il va vous falloir sauver la planète-mère et ses habitants d'une mort atroce par déshydratation et recueillir de pleins chargements d'eau sur la Terre..



Composé de six niveaux très différenciés, *Flip-It & Magnose* vous entraînera, seul ou à deux, dans une course contre le chronomètre. Selon le décor dans lequel vous évoluez, vous aurez affaire à un certain type de personnage souffrant d'une carence évidente. Débrouillez-vous pour trouver ce qu'il réclame et le lui donner. En échange, il vous gratifiera d'un cadeau qui vous permettra de poursuivre la quête du liquide vital. Attention, les énigmes à résoudre et les pièges à éviter foisonnent... Soyez prudent, faites preuve d'astuce et d'agilité et vous aurez le privilège d'être le premier à rapporter de l'eau à vos complanétaires altérés !

Un gentil petit jeu sans grande prétention mais qui procure un maximum de plaisir.

Disquette Image Works pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

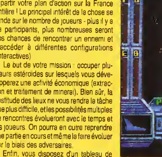
G.B.



ASTROID

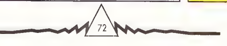
Le plus grand champ de bataille interactif sur micro est enfin disponible sur Atari et compatibles PC, pour la plus grande joie des amateurs de stratégie.

Astroid est une simulation qui fait appel à la réflexion et à certaines capacités en matière de gestion d'entreprises. Pour ce faire, vous devez posséder un minitel sur lequel sera connecté votre micro. Vous pourrez ainsi répartir votre plan d'action sur la France entière ! Le principal intérêt de la chose se fonde sur le nombre de joueurs - plus il y a de participants, plus nombreuses seront vos chances de rencontrer un ennemi et d'accéder à différentes configurations (interactives).



Le but de votre mission : occuper plusieurs astéroïdes sur lesquels vous développerez une activité économique (extraction et traitement de minerai). Bien sûr, la vastitude des lieux ne vous rendra la tâche que plus difficile, et les possibilités multiples de rencontres évolueront avec le temps et les joueurs. On pourra en outre reprendre une partie en cours et même la faire évoluer par le biais des adversaires.

Enfin, vous disposez d'un tableau de







FEDERATION QUEST 1 B.S.S. JANE SEYMOUR

Sauvetage façon *Alien* au cœur du vide intersidéral.

Alors que vous vous apprêtez à rejoindre la Terre après 17 longues années d'absence, l'ordinateur de bord vous débite un message laconique annonçant un S.O.S., provenant du commandant du *B.S.S. Jane Seymour* (vaisseau d'étude biologique) qui, cinq ans auparavant a encaissé - comme 19 autres appareils de sa flotte - des radiations dues à l'explosion d'une nova...

Pas un système de bord n'a échappé aux redoutables effets de la déflagration et si certains d'entre eux fonctionnent encore, ils ne permettent pas pour autant à l'astronef et à son escorte de regagner la Terre. De plus, quelques-uns des déchets d'éprouvette en observation permanente ont profité de la débandade pour se faire la belle. Pour sauver sa peau, l'équipage tout entier est entré en sommeil cryogénique.

Sans juger bon de vous en informer, l'ordinateur de bord a modifié la trajectoire de votre croiseur intersidéral pour le diriger vers la nef amirale à la dérive. Bien qu'il soit plus qu'improbable qu'il demeure des survivants, vous décidez d'explorer les épaves une à une. De toute façon, cette mission constitue pour vous une question de vie ou de mort...

En effet, le "léger" détour que vous avez effectué vous interdit désormais de rallier votre planète natale, à moins de conjuguer les ressources énergétiques de la flotte moribonde et celles de votre engin. Pour cela, il vous faudra nettoyer, l'un après l'autre, les vingt vaisseaux de la vermine qui les habite et remettre au moins 80% de leurs systèmes de propulsion en état de marche.

Au hasard des couloirs et des salles que compte chacun des navires, vous découvrirez divers objets : carte magnétique, revolver, lance-flammes, torche, récipient, pièces de rechange pour les robots etc. La presque totalité de ces objets vous sera utile à un moment donné du jeu, mais veillez tout de même à faire un choix rigoureux : évitez les doublons, par exemple. Car lorsque vous croiserez un robot, celui-ci sera certainement endommagé. Réparez-le donc avec vos pièces de rechange et rechargez ses accus. Ensuite, programmez-le afin qu'il effectue quelques tâches pour vous, comme récolter des objets, combattre les aliens etc.

Dans certaines salles, vous aurez accès à l'ordinateur de bord qui vous fournira - à moins d'être en panne - des renseignements utiles (plan de l'appareil, profil des membres de l'équipage, état de fonctionnement des principales installations et caractéristiques des aliens embarqués).

Dès qu'un vaisseau se retrouve nettoyé et à peu près remis en état, l'accès au suivant vous est ouvert. La surface cumulée des vingt cargos va se révéler très vaste et bourrée d'embûches ! L'aventure dont vous ferez les frais dans ces couloirs sans fin n'en sera que plus passionnante.

Des graphismes de qualité, une ambiance sonore à vous glacer d'effroi, des dizaines d'options différentes, bref tous les ingrédients pour faire de *B.S.S. Jane Seymour* un grand jeu d'aventure. Une seule ombre au tableau : les chargements fréquents et trop lents sur Atari. Mais détail amusant, le cœur qui bat en permanence à l'écran et censé symboliser votre santé physique, est animé d'un déhanchement à faire pâlir d'envie Marilyn Jess elle-même...

Une offre limitée permet d'acquérir pour le même prix, outre *B.S.S. Jane Seymour*, le jeu *FOFT*, aventure-action galactique, testé dans notre numéro 21.

Deux disquettes Gremlin pour Atari ST. Également disponible sur Amiga.

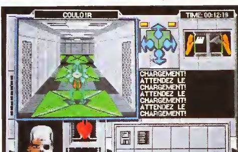
G.B.

bord qui vous indique les données suivantes : la galaxie où vous opérez, le nombre d'astéroïdes actuellement sous votre bannière, les trajets effectués, les transactions etc. Le tout fonctionne par icônes et se révèle donc très facile de gestion. Evolutif avec le temps, ce soft est aussi le premier du genre à travailler par réseaux Télétel.

Les batailles engagées vous feront découvrir véritablement une nouvelle dimension (Momo, prépare la fusée, on part tout de suite... Mais non crétin - pas le vélo !). Outre son originalité, *Astroid* est certainement l'un des jeux les moins chers du moment : 49 F.

Disquette Third Millenium Systems/Canal 4 pour Atari ST, PC et compatibles. S.A.








SDAW


MICRO NEWS



TOP MICRO NEWS

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

L'essence de la piraterie en trois leçons...



Comme à l'accoutumée, Lucasfilm Games nous offre avec *Monkey Island* un grand jeu d'aventure original. Guybrush Threepwood - notre héros - a pour seule ambition de devenir pirate... Mais comment faire quand on a le dégaine d'un fleuriste ?

Sans se dégonfler, Guybrush s'en va donc à la recherche d'informations dans le pire repaire de malfrats qui soit : le "Scumm Bar". Parmi les fripouilles qui peuplent l'endroit se trouvent des personnages loques, comme ce Barbe-Noire du dimanche portant un badge "Ask me about loom"... (Premier gag du jeu - qui en comporte bien d'autres.) Si vous répondez à cette requête, vous aurez le droit à une belle tirade de pub digne d'un démarcheur à domicile.

Pendant ce temps, histoire que vous sachiez à quoi vous en tenir, un magnifique "advertisement" (publicité dans la langue de Shakespeare) clignote dans le bas de l'écran ; ou encore un chien qui, si vous l'interpellez d'un wouff ! bien sonné, vous répondra dans un jargon mi-canin, mi-humain. Attention, ne perdez pas une miette de sa reponse : elle comporte quelques éléments importants pour la suite du jeu.

Outre le menu fretin dont participent ces deux spécimens, le "Scumm Bar" compte au nombre de ses clients des huiles de la piraterie : trois capitaines forts en gueule qu'il faudra vous coltiner si vous tenez à concrétiser votre rêve. Ils vous donneront les recettes qui feront de vous un boucanier digne de ce nom... a commencer par la quête du trésor de Mêlée Island.

Dûment renseigné, et fort de votre fougue juvénile, vous partez à l'aventure. Mais prenez garde, le fantôme de Lechuck - un terrible loup des mers dont l'âme sillonne les eaux avoisinantes - veille au grain, et ne se laissera pas dépouiller sans réagir du trésor par le blanc-bec que vous êtes.

Une atmosphère prenante à souhait et des graphismes de qualité, même en mode EGA, une difficulté merveilleusement dosée... Bref, tous les ingrédients d'un jeu d'aventure hors de pair !

Huit disquettes Lucasfilm Games pour PC et compatibles.

G.B.



ROGUE TROOPER

Le conflit perdure... Décimée suite à la traîtrise d'un de leurs généraux, l'infanterie sudiste de Nu-Earth ne compte plus guère qu'un seul représentant, bien décidé à faire justice.

Offerts avec le soft, les quelques épisodes de la BD anglo-saxonne qui mettent en scène notre androïde solitaire permettent d'apprécier pleinement la situation et le profil psychologique tout en finesse du personnage. Un compromis de papy Rambo et du sergent Rock (pour ceux qui connaissent), projeté dans un futur belliciste.

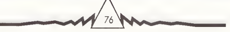
Bref ! Nous voilà en présence d'un jeu d'action mâtiné de stratégie, regroupant deux disciplines guerrières : plate-forme et tir aérien façon *Space Harrier* (deux niveaux pour chacune). A moins nues contre les gardes et robots du complexe souterrain que dessert un réseau d'ascenseurs, on comprend assez vite les nécessités qui s'imposent. Explorer le moindre recoin, brutaliser le mobilier, tripoter les ordinateurs et baisser une flopée de manettes pour désactiver les sols électrifiés, acquérir de toute urgence des armes avec boîtes de munitions ainsi qu'un équipement digne de ce nom (casque, sac à dos etc.), s'emparer des cartes d'accès qui apparaissent sur l'écran des micros et des explosifs aptes à détruire les sceaux chimiques.



Pour oublier les détails peu ragoûtants de certaines zones traversées, un grand bol d'air pur attend notre grand bleu vert de rage qui voit rouge : le survol du plat-pays nordiste, dont le paysage en damier à la monotonie affligeante contraste avec la frénésie des combats. Le tout ponctué de l'achat nécessaire de quelques pièces détachées raflées au marché noir par ses complices. Les graphismes et l'animation irréprochables, les bruitages crédibles et la musique exaltante ont fini par ébranler mes convictions pacifistes (comme il m'arrive d'en avoir quand la RATP n'est pas en grève).

Disquette Krisalis Software LTD pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-C.P.



TOP PREVIEW

GENGHIS KHAN

La Horde d'Or vous fait signe avec ses neuf queues de yak.

Aux 12ème et 13ème siècles, Gengis-khan (vers 1155-18 août 1227), fondateur tout à fait authentique du premier empire mongol, était un cerveau fécond aux vues expansionnistes manifestes.

Il est vraiment de bon ton qu'une société prestigieuse comme KOEI - spécialiste du wargame - s'intéresse à ce personnage hors du commun, à côté duquel César, Napoléon, Hitler et les autres font figure de simples touristes. Seul Tamerlan, plus tard, fera mieux que lui.

Le scénario (ou plutôt les deux scénarios gigantesques à la mesure du grand Khan) couvre un territoire qui s'étend de l'Europe océanique à l'Asie orientale et du nord de la même Europe au bassin méditerranéen. On imagine le nombre de pays et de protagonistes impliqués - Angleterre, France, Japon, Chine, Russie - directement ou très indirectement dans cette conquête folle. Un réalisme fort poussé exploite tous les registres de la politique quand elle s'exerce à un niveau mondial : diplomatie, forces armées, économie et... séduction (le sexe, quoi ! Aaaah ! les concubines intrigantes...).



Au vu de la brillante démonstration qui nous a été confiée, on peut d'ores et déjà affirmer qu'asseoir une telle suprématie réclamait (et réclamera de vous !) un machiavélisme hors de pair et une intelligence indiscutable. De plus, Gengis fut, malgré sa manière typiquement asiatique de procéder, un pacificateur : écoutons le chroniqueur Abou'l Ghâzi : "Sous le règne de Gengis-khan, tout le pays entre l'Iran et le Touran jouissait d'une telle tranquillité qu'on aurait pu aller du Levant au Couchant avec un plateau en or sur la tête, sans avoir à subir de personne la moindre violence."

Un à quatre joueurs, cinq niveaux de difficulté, de multiples animations, de beaux graphismes, une carte et le manuel fourni étayé de références historiques (malheureusement en langue anglaise), pour tyranneaux refoulés et démagogues en baskets. Mongols s'abstenir (enfin, vous me comprenez...). Visiblement un régal !

Disquettes KOEI (distribution Infogrames) pour PC & compatibles. Egalement disponible sur Amiga.

J.-C.P.








THE SPY WHO LOVED ME

Mais non, crétin ! C'est pas toi qu'elle aime, c'est moi. Faut quand même pas croire qu'il n'y a que les beaux et fringants espions qui puissent avoir la cote auprès de ces belles poupées, balancées comme des déesses au corps de velours.

Moi aussi je peux me jeter à l'eau avec ma bagnole ! Moi aussi je peux buter des dizaines de mecs avec mon PPK(KPOPO). Mais la différence,



mec ! qu'il y a entre toi et moi, c'est que "moi" j'suis pas cinéma. Et vlan ! Depuis le temps que je voulais m'y croire, cette fois ça y est avec *The Spy who Loved Me*, je suis dans le bain et jusqu'au cou. Mais ça m'empêchera pas de leur filer la pâtée, à ces blancs-becs...

Et puis il y a la belle Catharina, depuis que mon boss me l'a mise dans les bras, on ne se quitte plus elle et moi (plutôt narcissique, le mec). Si tous les espions se comportaient comme notre cher James Bond, la partie se terminerait avant d'avoir commencé - heureusement que nous ne sommes pas tous des héros de Ian Fleming...

Votre mission, et Dieu sait si elle va se révéler dure, commence par un grand pèlerinage sur l'autoroute, puis se poursuit à bord d'un offshore avec lequel vous pourrez éclater à loisir des baigneurs égarés. La première phase du jeu brille vraiment par la difficulté et si je peux me permettre, je vous conseille de ne pas foncer tête baissée. Au contraire, prenez votre temps : il n'est pas limité. Tous les 007 adaptés sur micro ont généralement constitué des réussites, *The Spy who Loved Me* ne fait pas exception à la règle, bien qu'il n'y ait toutefois pas lieu de se taper le derrière par terre. La version Amiga possède une légère supériorité en regard de celle de l'Atari ST, mais uniquement sur le plan sonore : pour le reste aucune différence notable.

Disquette Domark pour Amiga. Existe aussi pour Atari ST.

S.A.

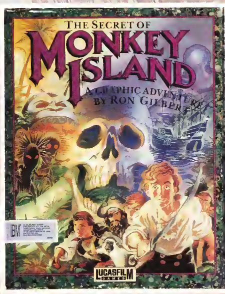
'EZ PAS CHOISIR...
ES TOUS !



BIENTÔT
DISPONIBLES
EN VERSION
FRANÇAISE
SUR
ATARI ST/STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES







et les meilleurs points de vente.



TOP MICRO NEWS

AWESOME

Le shoot, le zen et... l'up de Christophe Colomb. On a découvert un jeu de tir super !

Holà ! Ça a l'air compliqué, comme jeu. On y gagne quoi ? Une paire de baffes si tu lâches pas tout de suite le joystick, Momo... C'est vrai, quoi, dès que je teste un soft super, ce petit plaisantin vient toujours me gâlérer.

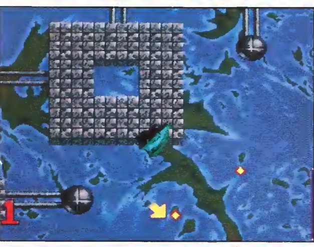
Remarquez, ça se comprend facilement quand on voit une démo comme celle qu'on vous balance à la gueule dans les commencements... Ça vous coupe le souffle ! Un petit film, une vraie merveille et le tout en ray-tracing. Du Psygnosis, et du meilleur !

Mais bon, tout le monde connaît de célèbres démos comme *Blood Money* ou *Aquadventura*, alors passons au jeu si vous le voulez bien... Il comporte plusieurs stages, dont les prises de vue varient selon les phases. Le premier fera pâlir les suffisants possesseurs de consoles, ça bouge à une vitesse dingue et dans tous les sens... Pour dire : un scrolling différentiel en multidirectionnel sur un axe 3-D pour assurer un effet de profondeur complètement fou ! Et des zooms et autres effets spéciaux à la "made in Psygno" constitueront le quotidien de votre aventure "shoot'em upminale" (bonjour les mots, on ne sait vraiment pas où ils vont chercher ça... Hein Momo ?). Sachez que d'infâmes Homikahns veulent ni plus ni moins faucher aux Octeriens leurs ressources commerciales. Et pour leur malheur, ces Teriens pas ad hoc ont sombré dans un pacifisme doux et béat. Par un sale orage électrostatique (et non une belle journée d'été), vous allez capter un message



concernant une imminente attaque des malfaisants, dotés d'un nouveau canon - le "Prométhéen". Il va donc vous falloir réagir avant qu'il ne soit trop tard (qui l'eût cru ?). Fonçant vers votre vaisseau supradement, vous ne penserez plus qu'à une seule chose : bousiller toutes ces crapules de mes deux... Bon courage !

Disquette Psygnosis pour Amiga. Bientôt disponible sur Atari ST et STE. S.A.



THE FINAL CONFLICT

Le déclenchement d'hostilités sera-t-il éternellement l'apanage de quelques privilégiés ? Sous prétexte d'émancipation, ne suis-je pas moi aussi capable de taquiner mon voisin et de jouer les fauteurs de troubles ? Ce ne sont pas les pays qui manquent ni la diversité des moyens ; seulement voilà : je n'ai pas le pouvoir ! Ou plutôt, je ne l'avais pas, car c'est aujourd'hui chose faite...

Me voilà Maître du Monde - à vrai dire, je vais tenter de le devenir en me jouant de cette triste humanité. Rassurez-vous, celle-ci occupe mon micro comme d'ailleurs mes arguments : de simples options accessibles à la souris. Parmi les cinq scénarios proposés - guerre froide, Moyen-Orient, Extrême-Orient, Malouines et Amérique du Nord et du Sud - avec la liste des pays concernés (exemples au hasard, Moyen-Orient : Irak, Israël) on n'a que l'embarras du choix. En outre, les virtuoses peuvent s'offrir la fantaisie d'un synopsis original en choisissant des pays sur un planisphère.

Un subtil mélange d'espionnage, de menace (ou d'attaque) nucléaire à base de missiles et de diplo-



matie est à déterminer d'entrée de jeu en fonction de l'objectif à atteindre - lui aussi à définir, comme le niveau de réplique de l'adversaire. Ainsi qu'à l'accoutumée, l'action se déroule d'après une carte via une série d'icônes significatives disposées cette fois de part et d'autre de l'écran principal. Divers messages renseignent en permanence le joueur sur la nature des événements et de leurs conséquences.

Une gentille scène d'arcade n'a ici d'autre prétention que d'offrir un moment de détente, certes paradoxal au vu de la gravité des menaces. Conviviale et graphiquement plaisante, cette simulation constitue une bonne initiation aux wargames dignes de ce nom...

Disquette Impressions pour Amiga. Prochainement disponible sur Atari ST. J.-C.P.

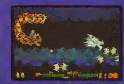




Un hit de Noël



Photos d'écran sur Amiga



Distribués par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil s/s Bois
Tél. : 48.57.65.52



ROBO-KID

2 superbes shoot'em ups, conversions de coin-ops renommés. Atomic Robokid et Dragonbreed sont disponibles sur ST, Amiga, Amstrad disquette et cassette, C64 disquette.



Photos d'écran sur Amiga



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



TOP MICRO NEWS

MAGICIAN

L'ensorcellement par héritage, c'est diabolique !

Méfiez-vous des héritages ! Surtout si le clamsé ne vous portait pas dans son cœur et que vous lui rendiez la pareille... Rien n'arrête les mauvais farceurs, pas même le passage dans l'au-delà. Tenez, imaginez que votre tonton Gaston, celui qu'est con comme un tromblon, vienne à casser sa pipe...

Si l'on considère la haine cordiale que vous lui témoignâtes au cours de sa trop longue existence, tout legs relèverait quasiment de l'utopie. Et pourtant, quelle n'est pas votre surprise lorsqu'une énorme et vieille malle fermée à double tour - plutôt mesquin comme témoignage d'affection d'un oncle envers son neveu, non ? - vous parvient par l'entremise des PTT. Votre rage et votre curiosité triomphant de la prudence que devrait vous inspirer ce cadeau empoisonné, vous fracturez la serrure... Et vous n'y découvrez qu'une formule humaniformes etc., le cadeau du tonton constitue un drôle de piège à cons... Ramasser les bouquins, les potions et parvenir à reconstituer l'incantation, tout en évitant les obstacles (ô combien nombreux) - telle sera votre tâche !

Difficile, à la limite de l'impossible au début, *Magician* vous tiendra cependant en haleine, comme si la richesse était réellement l'enjeu de la partie. Les décors - et particulièrement l'effet de profondeur - valent le coup de baguette. Quant à l'ambiance sonore, c'est du Loriciel le meilleur. Bref, sans s'imposer comme le jeu du siècle, ni même celui de l'année, *Magician* procurera beaucoup de plaisir aux bibliomanes forcenés.

Disquette Loriciel pour Atari ST. Existe également pour Amiga et Amstrad CPC.

G.B.



magique inscrite sur un parchemin empoussiéré, qui promet la richesse mais laisse envisager aux incompétents une définive métamorphose en crapaud.

A peine avez-vous fini de déchiffrer ces lignes que vous vous retrouvez dans la peau d'un magicien. Tiens, tiens, le décor lui aussi a changé : le salon s'est en effet transformé en une gigantesque bibliothèque... Votre stupeur évanouie, vous réalisez l'ampleur dramatique de la situation et décidez de l'affronter coûte que coûte.

Cet amas de livres - votre nouvel univers - n'a rien d'un coin tranquille. Peuplé de batraciens goîtreux (sans doute d'infortunés prédécesseurs en quête de richesse ?), de poignards volants, de flammes



PREVIEW

KNIGHTS OF THE SKY

Enfilez votre blouson d'aviateur tout fripé et astiquez vos lunettes, il est temps de sillonner de nouveau les cieux ! Cette fois Microprose a opté pour une approche légèrement différente. Il n'y a pas de matériel perfectionné, de radars ou de missiles guidés dans ce simulateur de vol, mais seulement quelques instruments rudimentaires : un compas, une carte... et votre habileté.

Knights of the Sky se déroule pendant la Première Guerre mondiale, une époque où voler était quelque chose de nouveau et où les pilotes devaient être soit très courageux, soit complètement fous. Vous choisissez votre nationalité (français, britannique ou américain), et affrontez sans désemparer les pilotes allemands les plus redoutés du moment : Oswald Bölche, Max Immelmann et le terrible Baron rouge lui-même !

L'action met en scène aussi bien des bleus que des As, et il existe des missions spéciales lors desquelles se déroulent des combats à un contre un - des duels réservés à ceux qui se sentiraient particulièrement invulnérables. De plus, un système de liaison par modem ou par câble permet à deux



joueurs de s'affronter sur deux ordinateurs simultanément. Les apprentis pilotes devront tracer leur propre route à l'aide du compas et de la carte (à cette époque les ordinateurs n'existaient pas) et se débrouiller avec les instruments historiquement disponibles.

Avec son vaste choix d'options et ses graphismes compliqués, *Knights of the Sky* se révèle vraiment très impressionnant. Espérons que la disquette de la version finale tiendra ses promesses !

Disquette Microprose pour PC et compatibles. **K.H.**

TOP MICRO NEWS

EMPIRE



Il fait lourd sur Ether, ça génétique...

En dépit des immenses progrès technologiques accomplis, il est affligeant de constater à quel point les archaïsmes subsistent. Une guerre civile fomentée aux confins de la galaxie par un vulgaire dictateur comme il en existait jadis, risque de remettre en cause la stabilité chère à notre empire.

Etrange et inquiétant phenomène, d'autant que la planète concernée est d'une importance capitale pour l'humanité. Ether (c'est son nom), exporte en effet diverses substances génétiques extraites de la faune locale - indispensables, entre autres, à la médecine de pointe. Afin de prendre les dispositions qui s'imposent, le gouvernement se trouve bien inspiré d'envoyer sur place un agent secret d'envergure, chargé de percer le secret du pourquoi et du comment des événements.

Sous les traits d'un simple reporter en quête de scoops, notre homme débarque sur l'astroport, harnaché de l'armure imposante que tout dandy éthérien porte avec délectation - la gravité colossale et l'atmosphère irrespirable de cette planète n'étant pas sans évoquer les séances de l'Assemblée nationale... L'engin, pourvu au départ d'un simple étourdisseur (non Georges, c'est pas un joint), évolue aisément par lévitation magnétique au sein d'un paysage en 3-D vectorielle. Le tableau de bord strict mais complet, outre l'instrumentation habituelle (jauge d'oxygène, boussole, thermomètre, radar etc.), autorise par le biais d'un curseur les rapports avec le milieu ambiant - comme poser ou prendre un objet, l'activer, et surtout discuter le bout de gras avec les autochtones, pour leur tirer les vers du nez (n'êtes-vous pas journaliste ?).



L'action proprement dite consiste à se méfier des pièges du décor comme de certaines rencontres, à s'approprier quelques armes et armures plus efficaces et à fouiner comme c'est pas possible, un œil rivé sur les jauges vitales. En cela, la vue extérieure permet de mieux apprécier les déplacements, surtout dans les zones interdites. Fascinant !

Disquette Coktel Vision pour PC et compatibles.

J.-C.P.

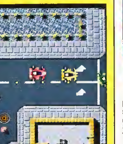


NITRO

L'ère postcataclysmique voit la permissivité atteindre son apogée... Pour preuve, cette compétition automobile décadente où la férocité des participants n'est pas sans rappeler le fair-play et la sportivité d'un certain Ayrton Senna.

Secoué par la brève et magistrale présentation en ray-tracing et l'aspect impavide du personnage destroy (3 joueurs possibles) incarné, on se retrouve en terrain de connaissance, en train de manœuvrer un petit bolide dans de gentils décors en vue de dessus. Rien de commun avec la hideur très *Mad Max* de la jaquette... Force dérapages et tête-à-queue attendent le pilote au long de quatre types de parcours fléchés, vicieusement balisés et jalonnés d'obstacles.

Si, comme dirait Tonton, tout n'est pas rose - rien n'est perdu ! Le choix du véhicule (3 types) se révèle entièrement libre, un petit tableau de la notice instruisant des spécificités. Bon point, le joueur n'a pas besoin de figurer impérativement en tête pour continuer la partie. De plus, la logistique de tels véhicules en période de disette ne pose pas de problème. Les bonus qui virevoltent, l'argent et les points ramassés autorisent en effet bien des choses. Acquérir par exemple de la vitesse, du carburant, des doubles phares pour circuit nocturne, ou encore s'équiper à mort au magasin du coin.



L'intégrité de l'adversaire, on lui marche dessus - comme d'ailleurs on écrase celle de certains piétons, défouloirs vivement conseillés ! Enfin, le scrolling multidirectionnel constitue un véritable délice et la précision du pilotage avec effet d'inertie tourne au réalisme le plus cruel.

Disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.

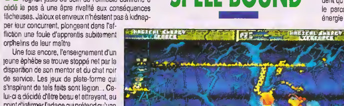


SPELL BOUND

A notre époque, il est hasardeux d'embrasser la carrière de sorcier. La saine émulation qui régnait jadis au sein de l'aimable confrérie a cédé le pas à une âpre rivalité aux conséquences fâcheuses. Jaloux et envieux n'hésitent pas à kidnapper leur concurrent, plongeant dans l'affliction une foule d'apprentis subitement orphelins de leur maître.

Une fois encore, l'enseignement d'un jeune éphèbe se trouve stoppé net par la disparition de son mentor et du chat noir de service. Les jeux de plate-forme qui s'inspirent de tels faits sont légion... Celui-ci a décidé d'être beau et attrayant, au point d'infirmer l'adage qui prétend qu'une pixélisation outrancière cache un manque évident d'originalité.

Les huit contrées ensorcelées, qui foisonnent de détails d'une honorable finesse, posent sans cesse aux joueurs - oui, votre frère jumeau peut être de la fête - des problèmes stratégiques à la limite du casse-tête. Les délicieuses calamités qui déambulent au gré des tableaux prennent un vif plaisir à ralentir toute progression, mais armes et sorts raflés ou échangés céans ne demandent qu'à s'exprimer. Et puis les clefs qui jalonnent le parcours ouvrent des coffres où sommeillent énergie vitale et autres merveilles dispensatrices.

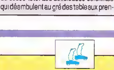


Sans compter l'enchantement procuré par les ascenseurs constitués d'un tapis de champignons mû par des insectes, qui laisse entrevoir d'étonnantes perspectives au niveau du vécu. Enfin, pour couronner le tout, la chute - présumée fatale - d'un plateau inférieur nous fait retomber un peu groggy sur le vis-à-vis supérieur.

Toutefois la bonne appréhension du minuscule personnage, surtout en ce qui concerne les sauts intermédiaires, réclame une habileté qui, je présume, s'acquiert avec le temps. La musique c'est de la, heu... c'est du hard... pour ceux qui aiment !

Disquette Psygnosis pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST.

J.-C.P.



SNOWSTRIKE

Fléau de cette fin de siècle au même titre que les fast-foods, la toxicomanie fait de tels ravages qu'il devient impérieux de mettre un terme à l'empire colombien de la drogue.

Devant la tiédeur du Congrès américain, qui refuse d'envisager une déclaration de guerre pure et simple, le président fraîchement élu opte en secret pour une opération aérienne d'envergure. Occasion rêvée de mettre en scène un des chasseurs polyvalents parmi les plus évolués de cette année 1999 : une extrapolation du célèbre *Tomcat*, le F14-LCB Cosmos - répondant au sobriquet de "La Rapière". Car riche comme Crésus, l'ennemi s'est offert une armada impressionnante : un porte-avions, des navires de transport et une flottille d'appareils soviétiques...

A partir de l'*USS Epyx*, il s'agira d'opérer au large des côtes colombiennes, principalement contre les navires. Lancés d'une base clandestine, des raids destructeurs viseront diverses installations (laboratoires, raffineries etc.). Après les formalités d'usage - nom du pilote, choix de la mission et du niveau, sélection d'un copilote sympa, briefing dans la salle des commandes etc. - la brièveté du décollage et la maniabilité de l'appareil vont rapidement vous surprendre.

"La Rapière" dispose d'un tableau de bord évolué et d'un armement ad hoc : canon de 20 mm, missiles air-air, air-sol et leurres. La promptitude à réagir aux menaces, accrue par la vue arrière, les indications du radar de tir et celles de votre coéquipier constituent la clé du succès. En cas d'éjection, une assistance (sous la forme d'un boîtier d'instruments fixé à votre combinaison) permet en théorie une réception idéale.

Loin de la prise de tête des simulateurs au réalisme strict, cet ersatz offre un compromis tout juste acceptable. Mais c'est pour la bonne cause (sniff !)...

Disquette US Gold pour Amiga et Amstrad CPC. Prochainement disponible sur Atari ST, PC & compatibles.

J.-C.P.









OPERATION SPRUANCE

Aye, aye, Captain ! Prêts à quitter le mouillage...

Enfin un simulateur qui sort un peu de l'ordinaire... Hormis les avions - chers à notre avionneur de service Jean-Claude - et les bolides à quatre roues, nos micros ne sont pas très riches en simulations maritimes.

Enfin, n'étaient pas riches, car aujourd'hui, les capitaines au long cours en mal de Grande Bleue vont enfin pouvoir s'éclater aux commandes d'un destroyer de l'US Navy, classe Spruance. Ce rafiot de 170 metres de long, vous le ferez évoluer en plein golfe Persique - tiens donc, quel heureux hasard - et même jusqu'à la mer d'Oman grandeur nature aujourd'hui. Outre le pilotage qui se révèle loin d'être simple, il faudra également vous occuper des manœuvres de combat. Vos adversaires - sous-marins, vaisseaux de guerre, chasseurs - ne vous feront pas de cadeaux. Les combats chaufferont au maximum et votre rapidité de décision et d'action constituera souvent l'arme la plus efficace.

Pour mener à bien vos missions, vous disposez de plusieurs écrans de contrôle : radar, commande générale de pont, état du bâtiment et vues extérieures (cinq au total). La première sortie du port ne se fera pas sans



en passant par le détroit d'Ormuz.

L'action, totalement fictive (?), se déroule en 1991... L'Iran s'est attaqué à des navires marchands, compromettant ainsi l'acheminement normal du pétrole provenant des pays producteurs. Afin de remettre les pendules à l'heure, les forces navales américaines se répartissent dans toute la région. Mais les Russes ne l'entendent pas de cette oreille et ne se laisseront pas souffler l'or noir par les capitalistes sans bouger... Voilà le tableau des événements dressé. Avouez que les créateurs de cette simulation font preuve d'un don d'anticipation certain, même si les acteurs diffèrent de ceux qui jouent le jeu dommage : malgré toute l'aide que peuvent apporter vos instruments, je vous prédis à coup sûr un broyage de quai pas piqué des vers... Un sérieux entraînement s'impose donc avant d'entamer une quelconque mission.

De réalisation - graphique et sonore - très soignée, *Operation Spruance* devrait ravir les amoureux du royaume de Neptune, même si le réalisme très poussé et la grande difficulté qui en découle impliquent parfois une lenteur presque insupportable.

Disquette Parsec Software pour Amiga 500. Egalement disponible sur Atari ST, PC et compatibles. G.B.

PREVIEW

COVERT ACTION

Si vous avez toujours rêvé d'être un espion, mais si vous avez toujours eu la trouille de vous faire descendre, voici enfin ce qu'il vous faut !

Covert Action va vous permettre de porter un gros flingue, de vous promener avec une valise à double fond, de mettre le téléphone sur écoute, et tout ça garanti absolument sans aucun risque !

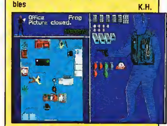
Avant de commencer, vous devez choisir le sexe de votre personnage et un théâtre d'opérations (Europe, Moyen Orient ou Amérique Latine). Votre mission peut se dérouler dans l'une des soixante villes du jeu et tandis que vous filerez vos suspects, tout peut arriver.

Les fichiers du Q.G. vous seront vraisemblablement très utiles et vous procureront les renseignements indispensables au démarrage de vos investigations. Après ça, il ne vous restera plus qu'à brancher des micros clandestins dans les bureaux les plus importants, organiser des cambriolages de toutes pièces pour obtenir des preuves accablantes, et déchiffrer les messages codés envoyés par les gens que vous surveillez. Si votre suspect se déplace, vous devrez le suivre à travers le monde - où qu'il aille.

Chaque cas est différent : vous aurez affaire à des trafiquants de drogue, des terroristes, des agents doubles et même à d'autres grandes centrales d'espionnage. Mais dans la plupart des circonstances, mieux vaut tenir votre présence secrète. La discrétion constitue la qualité première de tout espion qui se respecte.

Covert Action ne sera terminé que dans quelques mois et il manque pour le moment encore de nombreuses scènes d'action, mais il semble que pour sa première intrusion dans le domaine du techno-thriller, Microprose s'apprête à nous offrir un défi complexe et passionnant. Indispensable pour les 007 en herbe !

Disquette Microprose pour PC & compatibles **K.H.**





NOUVEAU ! TELECHARGEZ SUR 3615 MICRONEWS !

Dès le **1er septembre, 3615 MICRONEWS** vous offre un nouveau service : le **téléchargement**. Des centaines de logiciels du domaine public ou outres sur **Atari ST, Amiga, PC et compatibles** ; une logithèque à un **prix imbattable** accessible en un **temps record** grâce à un simple câble et au logiciel *Télénews* que vous pouvez vous procurer sur simple demande (voir bon de commande ci-joint).
Au fil des semaines, cette nouvelle rubrique évoluera et d'autres formats - comme **Thomson, MSX** et **CPC** viendront grossir les rangs du catalogue de softs.

I M P O R T A N T !

Vous êtes **programmeur amateur** et avez réalisé un nombre considérable de logiciels qui dorment dans un tiroir. N'hésitez pas à les faire sortir de l'ombre et à en faire profiter l'audience de **3615 MICRONEWS** ! Chaque logiciel accepté et mis au catalogue sera rémunéré. Pour tout envoi ou demande de renseignements, contacter *Dédale Télématique, 5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes* - ou consulter le **3615 MICRONEWS**, rubrique Téléchargement.

BON DE COMMANDE

Nom : ....
Prénom : ....
Age : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : ....
Ville : ....

Je commande :
- ❑ Le kit Télénews (câble + logiciel) : 149 F
- ❑ Le logiciel Télénews : 55 F
- ❑ Le câble seul : 110 F

Total : F (frais de port inclus)

Je possède un :
- ❑ Atari ST
- ❑ MSX
- ❑ Amiga 500 ou 2000
- ❑ PC 5"1/4
- ❑ PC 3"1/2

Veuillez adresser votre règlement par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de **Dédale Télématique** (5, rue Claude-Mivière, 92270 Bois-Colombes).

TOP MICRO NEWS

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE



Rond le ballon - quel pied !

Après *Kick Off*, qui marquait d'une pierre blanche l'histoire de la simulation footeuse, il semblait difficile de relever le défi. Et pourtant, Micro Style y parvient avec un jeu qui, non content d'égaler son fameux prédécesseur au niveau du "gameplay", l'écrase littéralement de ses qualités graphiques.

Après diverses séances d'entraînement : passe, pénalty, tir au but, arrêt et corner, vous voilà prêt à affronter les plus grandes équipes et à disputer la Coupe du Monde ou un superchampionnat. Le travelling sur le stade (en 3-D pleine) - comme à la télé -, l'entrée en fanfare et au pas de course sur le terrain, tout y figure. Sans oublier le panneau d'affichage qui vous gratifiera d'un sourire ou d'une grimace pleurnicharde selon l'issue de l'engagement.

La quantité de mouvements différents : tacle, tir coulé, levé, brossé etc., peut dérouter un tant soit peu au début. Alors de la pratique, toujours de la pratique ! En particulier pour les passes où la puissance et les mouvements infligés au joystick se doivent d'être savamment étudiés.

Comme à son habitude, l'éditeur a su pousser le réalisme à son paroxysme. Détail amusant - et néanmoins important -, le goal de l'équipe adverse peut être feinté grâce à une subtile manipulation du joystick visant à l'induire en erreur : un petit coup de manche à droite immédiatement suivi d'un coup de manche à gauche et le gardien se retrouve allongé à l'opposé du ballon, qui file alors dans les cages sans encombre.

D'une extraordinaire souplesse et d'une rapidité sans égale, les déplacements des joueurs de l'autre camp vous donneront du fil à retordre. Ne vous attendez donc pas à faire des étincelles dès la première mi-temps...

Les nostalgiques de la Coupe du Monde, qui ne reviendra que dans une olympiade, trouveront en *International Soccer* un exutoire de premier choix. Pour les autres, il ne constituera qu'un jeu de foot de plus... mais quel jeu !

Disquette Micro Style pour Amiga. Existe également pour Atari ST, PC et compatibles. G.B.



SUPREMACY

Frontière de l'infini et de l'inconnu, le vide intersidéral sera votre plus grand champ de bataille. Dans *Supremacy*, c'est en conquérant qu'il faudra vous comporter. Et prendre possession les uns après les autres des systèmes suivants : Hitotsu, Futatsu, Mittsu, Yottsu.

Dans chaque confédération restant quelques planètes à conquérir. Huit pour Hitotsu, seize pour Futatsu, trente-deux pour Mittsu, idem pour Yottsu. Bien sûr le niveau de difficulté augmentera en fonction du système que vous aurez choisi d'attaquer. Mais attention, ne laissez pas Starbase tomber aux mains de l'ennemi, sinon la bataille sera perdue...

Au départ, vous disposez d'une somme d'argent avec laquelle vous achèterez vaisseaux spatiaux et autres : cargos, chasseurs, bases d'explorations, satellites etc. Gaffe aux choix que vous effectuerez car chaque astronef ou station correspond à une situation bien définie !

Enfin, la gestion se fait à partir d'icônes - vous



pourrez ainsi configurer la partie selon vos goûts, vos besoins et surtout vos intentions stratégiques... Les différents levels de difficulté plairont particulièrement aux adeptes de la chose.

Disquette Melbourne House, distribuée par Virgin pour Amiga et Atari. Existe aussi pour PC & compatibles. S.A.

SPEEDBALL 2

BRUTAL DELUXE

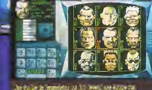
ST/STE
AMIGA
PC

Distribué par
UBI SOFT
[illegible], rue de Valmy
[illegible] Montreuil
[illegible] 57 85 52

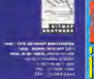
Cela fait deux ans que tous les fanatiques attendent SPEEDBALL.
SPEEDBALL 2 arrive avec de nouvelles équipes, un nouveau stade et de nouvelles règles de jeu.
L'arène est plus vaste, les joueurs sont plus forts et l'action est encore plus rapide.
Le défi consiste à manager les Brutal Deluxe. C'est la plus mauvaise des équipes et vous devez en faire des champions !

SPEEDBALL 2, VOUS NE POURREZ PAS VOUS EN PASSER


[illegible]


[illegible]


[illegible]






C'est un but !


Célébrez ce moment de gloire.



TOP MICRO NEWS

RIDING HERO

Gare ta meule à la récré !

For the first time SNK presents *Riding Hero* ! Voilà qui est intéressant... Ce n'est plus la peine de faire les présentations car aujourd'hui la plupart des branchés consoles connaissent parfaitement la NEO-GEO.

Avec cette nouvelle simulation sportive, le nombre des adaptes risque d'augmenter à vue d'œil. Pour une première, c'est une première. Inutile de vous dire que ça décoiffe dès l'abord : tenez, rien que les bruitages, on dirait qu'on a une 750 Kawa à côté de soi. Les performances du soft vont faire des jaloux - plus la peine d'aller traîner sur un circuit pro en espérant pouvoir y faire un tour... Restez chez vous bien au chaud, enjambez votre



chaise comme une moto et commencez la partie. Vous allez voir ce que vous allez voir... la classe !

Comme dans la réalité, vous choisissez l'écurie pour laquelle vous allez courir, puis vous vous inscrivez comme tout bon pilote le ferait. Vous devrez vous classer parmi les trois premiers à chaque course si vous voulez être qualifié pour les suivantes. Entre les épreuves, la possibilité de passer en mode story-board apparaît sur un menu. Cette petite aventure permet au joueur de s'enrichir en pariant avec d'autres pilotes ou des loubards, de se reposer chez lui en toute intimité, de se restaurer - et même, s'il a gagné suffisamment de pognon, de compléter son équipement moto. La fluidité du défilement et les animations des 500 cm3 vous feront rêver - vraiment ce qu'on appelle du grand art. En bref : c'est de la NEO-GEO !

Pourtant un must possède lui aussi ses faiblesses et la plus galérante de toutes, c'est celle qui fera découvrir (chouette !) au pilote que les concurrents ne sont pas obligatoirement des enfants de chœur. Et vous vous planterez plus d'une fois la gueule par la faute d'un malfaisant avide de trophées ! Hormis ce léger détail, les fans pourront enfin prendre leur pied... auh... mais avec discrétion, s'il vous plaît ! (Ben Momo ! Qu'est-ce que tu fais ?)

Cartouche SNK pour la console NEO-GEO.

S.A.

TOP MICRO NEWS

BUBBLE BOBBLE

Pas question de buller avec le petit dragon saliveur !

Bille, bubble et puis boblle, alors billebil ! Tout ce charabia pourrait-il avoir une signification ? Ou serait-ce tout simplement le bafouillis d'un de ces petits dragons, qui mâcherait du pop-corn en regardant les humains jouer derrière leur écran ?

Cela restera une énigme pour toujours... Sauf



pour les dépositaires de la Nes, qui pourront bénéficier en exclusivité de cette version de *Bubble Bobble* (Taito). Avec les années, ce jeu a pris un bouquet particulier (comme le vin vieux dans un fût sélectionné) - malgré un principe toujours semblable : vous incarnez un mignon cracheur de bulles qui emprisonne les monstres adverses dans le produit de sa salive.

Une fois embullées - si je puis dire - les sales bestioles se transforment en de délicieux fruits qu'il pourra déguster à son aise ! On apprécie toujours autant la convivialité qui ressort de ce jeu, que ce soit seul ou à deux. Testé dans Micro News n°9 sur Atari et dans le n° 12 sur Amiga, il existe sur pratiquement toutes les machines familiales. Alors un bon conseil : "bubblegumez"-moi tous les ectoplasmes et robots que vous croiserez !

Cartouche Taito pour la console Nintendo 8 bits.

S.A.




TOPS & SOFTS
CONSOLES

TOP
MICRO NEWS

RABIO LUPUS SPECIAL

Roger ! pour le rabbit et quoi de neuf, docteur ?

Tous les lundis, c'est la même chose - la tête enfarinée et l'estomac dans les talons, avec Momo on finit par en avoir marre de tester des softs à gogo !

Pourtant on vous raconte pas notre étonnement lorsque tout ébahis nous contemplâmes pour la première fois *Rabio Lupus Special*. D'enfer ! On vous le dit. Raaâh y a pas de mots, aargleu... (Vite Momo, un verre d'eau ! Il est en train de s'étouffer, cet imbécile ! Trop tard...) Bon puisque c'est comme ça, je vais me le faire, ce test...

Si on vous dit shoot'em up, vous pensez à du tir. Si on vous dit beat'em up, vous pensez à de la baston. Mais si on clame à la fois shoot'em up et beat'em up, vous vous demandez ce que c'est. Et bien sachez que ces deux ingrédients se trouvent réunis dans *Lupus Special*.



Si vous en avez assez de tirer, vous pouvez aussi frapper. Quel régal de se défouler ainsi sur des ennemis plus biscornus les uns que les autres ! Surtout quand à la place du traditionnel vaisseau, on se retrouve devant un lapin adorable avec une dégaine de superhéros, - qui ferait craquer plus d'une minette en moins de temps qu'il n'en faut à Momo pour faire une connerie -, équipé de gants de boxe et prêt à foutre une prune au premier sagouin venu...

Mais parlons un peu scénario : une colonie de moches pas beaux vient de kidnapper le roi de votre planète. Ne supportant pas une telle situation, la fille du souverain décide de faire appel au léporidé de compétition que vous incarnez. Se sentant l'âme d'un compatriote, Rabio ne fait ni une ni deux et bondit avec ses baskets thermopropulsées vers la base ennemie, dans l'intention de délivrer le monarque à force de courage. Les animations, parfaites et bourrées d'humour - surtout quand votre lapin se casse la gueule - les petites touches musicales et le scrolling différentiel (jusqu'à 18 couleurs - balaise !) vous en colleront plein la vue. Ainsi, pour parvenir au roi, il vous faudra vaincre environ dix-huit monstres - deux par stage, voire trois. Même que Bug's Bunny ne faisait pas mieux en son temps...

Carte D-System pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**



BATMAN

Un an déjà que le film défraya la chronique, mais les esprits se trouvent encore fortement marqués par ce vent de tempête que fut la Betmanie

Aujourd'hui (et environ deux mois et demi après la version Mega Drive) voici la version Nec ! Si les fans de *Batman* ne trouvent pas leur compte avec ce jeu, on se demande comment ils pourront être satisfaits autrement... A noter tout d'abord une grosse différence entre cette version Nec et la version Sega Mega Drive. La première est en 3-D plongeante - façon *Ys* - mais avec des personnages beaucoup plus gros.

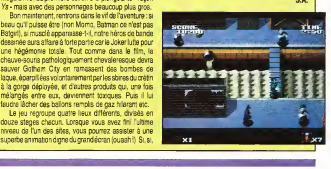


Bon maintenant, rentrons dans le vif de l'aventure : si beau qu'il puisse être (non Momo, Batman ce n'est pas Batgirl), si musclé apparaisse-t-il, notre héros de bande dessinée aura affaire à forte partie car le Joker lutte pour une hégémonie totale. Tout comme dans le film, la chauve-souris pathologiquement chevaleresque devra sauver Gotham City en ramassant des bombes de laque, éparpillées volontairement par les sbires du crétin à la gorge déployée, et d'autres produits qui, une fois mélangés entre eux, deviennent toxiques. Puis il lui faudra lâcher des ballons remplis de gaz hilarant etc.

Le jeu regroupe quatre lieux différents, divisés en douze stages chacun. Lorsque vous avez fini l'ultime niveau de l'un des sites, vous pourrez assister à une superbe animation digne du grand écran (ouaah !) Si, si, vous verrez, ça vaut vraiment la peine de se décarcasser pour les voir. En tout cas, je peux vous assurer qu'ici à la rédaction, on a tous apprécié. Dommage que le jeu se révèle trop facile - l'absence d'option "continue" et de codes aurait rendu le tout super. Mais bon ! rien ne peut être parfait... Ah si, sauf la fin : elle est géniale !

Carte Sunsoft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx.

S.A.



LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

Les numéros13, 14,17, et 18 sont épuisés

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel
N°7 Special cahier technique - Micro-serveurs
N°8 Dossier piratage - L'image numerique
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur
N°10 Les femmes et la micro - Special consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Special vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°15 Le match du siecle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautes 89 : consoles 16 bits MSX2+, ST+, etc
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2,

PORT GRATUIT

N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2
N°23 Special ete 100 jeux testes - Roman-photo Carali
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon 2, West Phaser
N°26 Scandale dans la micro : tout est trop cher !
N°27 Guide complet des consoles et ordinateurs
N°28 Piratage la tête est finie
N°30 Psygnosis, Electronic Arts, Super Shinobi
N°31 Harricana, banc d'essai Atari Stacy
N°32 Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?, CD-ROM/CDI
N°33 Numero scandaleux : 8 manettes Sega
N°34 Consoles hi-tech, Amiga 3000
N°35 Numero zarbi : Reportages Microprose, Microsoft
N°36 Tops Unreal, Nebulus 2, Space Manbow, Super Graf X
N°37 Tout sur la NEO-GEO, CES de Chicago
N°38 Special Ete,Nouveautes, Cryo, Sierra, Coktel loriciel

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..................................x 20 francs (du numéro 6 au numero 29) ....F.
..................................x 15 francs (à partir du numéro 30) ....F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus)..............F.
Total: ....F.
A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre
Nom..Prénom ....
Adresse..
Ville...Code postal ....
Mon ordinateur est un ....Age ....



TOP MICRO NEWS

AFTER BURNER 2

Comme la plume au vent, avec la flamme en plus !

Si aujourd'hui vos délires psychofantas-magoriques ne vous suffisent plus, alors il ne vous reste plus qu'une chose à faire, vous jeter dans la bataille. Mig-29, Harrier, hélicoptères Apache et toute cette famille de frelons assoiffés de sang vous ont pris pour cible ! Seul et unique moyen de s'en tirer le combat et rien d'autre. Armé jusqu'aux dents (Momo, enlève cette balle de ton oreille, ça fait mauvais genre !), vous partez, fier et pimpant, dans votre Tomcat. Missiles air/air, air/sol et air/mer (non Momo, ça n'existe pas les missiles air/père) vous seront ce que sont les boutons au dermatologue. Bonjour la référence, et pourtant on n'exagère pas le moins du monde - ça explose de partout ! Plus il y en a et plus on est content ! Autant vous dire que les pauvres petits pilotes ont intérêt à s'entraîner s'il ne veulent pas finir collés au plafond comme un beignet volant.

Mais bon, assez plaisanté, cette version d'*After Burner* est sûrement la meilleure jamais faite sur micro ou console, même que sa consœur la Mega Drive ne peut qu'en pâlir de jalousie.

Que les fans ne se montent pas la tête pour autant, il y a quand même certaines performances hors de portée de cette merveilleuse console qu'est la Nec. L'apparition de certaines contraintes montrera bien les limites de la machine (poussées pourtant à l'extrême) et prouveront une fois de plus que tout vient de la programmation.

Alors messieurs, prenez-en de la graine, quand on veut on peut - ce jeu en fait l'éclatante démonstration ! Encore plus détaillé que toutes les adaptations connues... Si les speedés et foufous du joypad n'y trouvent pas leur compte, alors croyez-moi (je vous le crie haut et fort) : je me fais moine !

Carte Nec Avenue pour les consoles Core Grafx et Super Grafx. **S.A.**

TOP MICRO NEWS

DOUBLE DRAGON 2

De noires bastons qui rendront vos nuits blanches de terreur.

Pire que dans *Class 1984*, vous voilà plongé dans l'univers sanglant des ghettos. Bastons, pouilledaves, lyncheries en tous genres se-ront votre pain quotidien ! Prenant vos chaînes de vélo, nunchakus et autres accessoires destructeurs, vous et votre frère Jimmy partez venger la mort de votre bien-aimée sœur, tuée par ces salopards d'Iroquois et autres loubards dépourvus de scrupules.

Tout au long du pénible parcours vous devrez affronter sans retenue (à mains nues ou avec des barres de métal) des masses musculaires réglées par un cerveau non moins musclé mais... Kronenbourg, des nanas équipées de talons à aiguille plus tranchants que des lames de rasoir etc.

Ces belles perspectives laissent entrevoir un avenir bien sombre pour les deux frères. Seuls leur courage et leur force viendront à bout de ce tas de déchets humains - à coup sûr tout droit issus de mutations génétiques dues à une guéguerre nucléaire !

Si vous avez aimé le premier, le second volume vous plaira tout autant. La version Nintendo ne finira pas de vous étonner, c'est bourré de couleurs flashantes et d'animations énormes pour cette console tant appréciée des petits et des grands. Bonjour le succès d'arcade... Alea jacta est !

Cartouche Aklaim pour la console Nintendo. **S.A.**



On ne touche pas
à ma console de jeux
AMSTRAD !

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

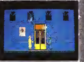
* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.







TOP MICRO NEWS

MOONWALKER

Il a marché sur la Lune sans être dedans...



Qui l'eût cru ! Michael Jackson, là devant vous, en train d'exécuter ses entrechats les plus beaux ! Non, ce n'est pas un rêve... Plus vrai que nature, plus fringant qu'à ses débuts - il est là, bel et bien là - pour vous entraîner dans une somptueuse aventure dont on ne peut voir l'équivalent qu'au cinéma !

Le monde de *Moonwalker* se révèle aussi corrompu que celui de Chicago dans les années 30. Malfrats, zonards, délinquants en tous genres se baladent à tous les coins de rue. Vous ne pouvez pas faire un pas sans tomber sur un truand - même les bars sont infectés par cette racaille. Si vous incarnez le beau Michaël, il ne vous sera pas facile pour autant de délivrer les petites filles que ce vieux salopard de Mister Big retient prisonnières dans des lieux cachés, bien à l'abri des regards.

La première étape se déroule dans un tripot clandestin : là, notre danseur pas encore émérite, avec toute la classe qu'on lui connaît, devra frapper, molester, bastonner (tout en dansant sur l'air de *Smooth Criminal*) les quelques minables qui lui barreront la route. A chaque niveau, vous aurez à délivrer un certain nombre de fillettes tout de rouge vêtues - cette opération menée à bien, un petit singe viendra vous montrer le chemin à suivre pour affronter les sbires de Mister Big.



Si vous vous en sortez vivant, vous pourrez passer au stage suivant, (il y en a cinq au total, tous ponctués par un succès de Michael). Quel régal pour nos pavillons attentifs.... Seul et unique reproche à ce très, très bon jeu : c'est trop facile ! Qu'on se le dise...

Cartouche Sega pour la console Mega Drive.

S.A.



AXIS

Dans la collection des classiques du shoot'em up, voici *Axis* : vous pilotez un robot du genre *Battle-Tech* doté d'un arsenal de première catégorie et comme à l'habitude (la routine, quoi !) il vous faudra dégommer tout ce qui se présentera.

La particularité de ce jeu de boum-boum réside dans l'angle de vision, goupillé façon *Zaxxon* - ce qui fait son originalité. De plus la maniabilité offerte permet de tirer dans huit directions différentes, autorisant ainsi un angle de visée plus important et avantageux pour votre survie. Et la musique superentraînante accompagne de façon très speed chaque stage percouru...



Les incompris du "je te flingue tout ce qui bouge" pourront s'exprimer à cœur-joie dans l'art d'éclater le pistil d'extrasolariens, venus semer la zizanie en des lieux que même le terrible Dark Vador n'a jamais osé investir, de peur de se farcir une quelconque peste intergalactique. Bonjour la galère ! Mais revenons à nos moutons : si vous aimez les bons jeux de tir, *Axis* ne vous décevra pas.



Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive.

S.A.



sors qui lui permettront de survivre et

nippon intervenant une fois encore, la

et Super Grafx.

S.A.

TOP MICRO NEWS

DARIUS +

Fricassée marine façon Soleil Levant.

Si votre petit cœur fébrile palpite à n'en plus pomper, dans la perspective de contempler enfin la version carte de *Darius +*, alors un bon conseil : courez vite acheter de nouveaux accus pour votre pacemaker, vous risquez d'en avoir rudement besoin !

C'est beau, c'est magnifique, c'est dément ! Ceux qui par le passé avaient eu la chance de jouer avec la version CD-ROM, ceux-là seront les plus étonnés. Affublé des mêmes graphismes (scrollings différentiels et multidirectionnels simultanés) et d'une maniabilité exemplaire, *Darius +* tranche encore par la qualité de la musique - pas de différence vraiment apparente entre le son CD et celui de la carte ! Du jamais vu ! (Plus exactement : du jamais entendu !)

Les possesseurs de la Super Grafx bénéficieront en outre d'une version supérieure à celle du CD-ROM car une grosse amélioration a été apportée : la carte, selon la machine sur laquelle vous l'utiliserez, vous offrira des performances diverses - par exemple : vous aurez plus de couleurs pour la Nec 2 et plus du tout de saturation (de sprites). En bref, il faut le voir pour le croire

Ces deux consoles ne finiront pas de vous étonner et je peux vous assurer qu'un avenir plus que prometteur attend ces deux géantes...

Alors ne vous tracassez plus pour votre choix - faites la nique au petit père Neptune -, et vivement Noël !

Carte Nec Avenue (sous licence Taito) pour la console Core Grafx ou Super Grafx (à noter une variante selon le modèle).

S.A.



DIE HARD

Où il est, Bruce Willis ? Où il est, j'veux lui faire signer un autographe ! Calme-toi Momo, calme-toi - ce n'est qu'un jeu et rien d'autre. C'est fou comme ils peuvent être impressionnables à cet âge-là ! Faut dire que le film décoiffe un max, du coup de pistolet jusqu'aux grosses explosions, le fin du fin... Et vous pouvez nous croire : on sait de quoi on cause

Pour le jeu, pas de problème, tout s'y passe comme dans le film. Un groupe de cambrioleurs sans scrupules pénètre dans une tour de verre afin d'y dérober une forte somme d'argent, en masquant par de faux actes terroristes leurs réelles intentions. Notre héros - tout flic qu'il est - ne fait ni une ni deux et fonce tête baissée dans le feu de l'action (Momo, déconne pas avec le réchaud !). Il lui faudra tout au départ arriver jusqu'à la tour - puis



s'y introduire. Le hic réside dans le fait qu'il y a des tueurs un peu partout Toujours pas de problème, on les bute et on cause après...

Le soft ne paraîtra pas attirant au début, mais une fois que l'on y a joué deux ou trois heures, ça devient nettement plus sympa, l'aspect 3-D augmente sensiblement la qualité de jeu (mais reste trop simpliste graphiquement parlant) La musique, très moyenne, ne rehausse guère le niveau. Dommage - car le scénario était là !

Carte Hudson Soft pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.



TOP MICRO NEWS

FATMAN

Le harem du désir se confond souvent avec le repaire du Vieux de la montagne entouré de ses Assassins !

Non, chers lecteurs ! Nous ne sommes pas chez l'infâme Jabbah de Hunt et encore moins chez l'innommable sheik Abdul Machine-Gun Mauser, 27ème du nom ! Remarquez, ça ne vaut guère mieux car le harem de l'infernal *Fatman* - quoique truculent - n'en est pas moins le plus dangereux de l'Univers !

Car ce lieu de rencontres, très prisé par les parieurs de la galaxie, où s'affrontent mutants, machines et humains pour le plus grand plaisir des sadiques de la cour de Fatman-le-Gras, vaut son pesant de rêve haschichin Si l'envie de vous mesurer avec les même si tu adores ça !)

Un nombre important de configurations vous permet de créer le guerrier parfait ou le broyeur impitoyable (là, t'abuses), selon vos besoins ou réflexes. De très belles animations - 17 au total pour votre personnage - agrementent le tout Ainsi pour chaque combat gagné, vous aurez droit à une prime qui facilitera le cours des matchs suivants car, avec l'argent gagné à la sueur de votre front, vous pourrez acheter des options de combat. Vos déplacements, eux, s'effectueront de droite à gauche selon un scrolling différentiel très fluide.

On peut dire que la luxuriance des décors, ajoutée à



meilleurs de la Confédération vous prend les tripes, pas de problème : vous serez accueilli à poing fermé...

Pour une fois, la qualité de ce jeu de baston (ni plus, ni moins), se trouvera renforcée par une irascible envie qui vous prendra de devenir le meilleur, de tous les éclater un par un, d'en faire de la chair à pâté etc. (Faudrait pas tomber dans l'horreur, Momo, une musique qui pêche, transforment ce soft en un best du genre ! Les impondérables de la vie (écoles, bahuts, cours et autres abrutissements aléatoires) n'empêcheront pas les fans de se jeter sur cet exutoire intergalactique...

Cartouche Sega pour la console Sega Mega Drive.

S.A.



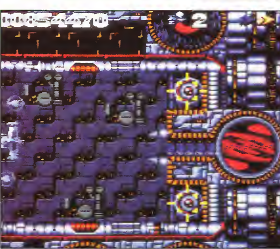


TOP
MICRO NEWS

W-RING

Répétition psychédélique du tir à outrance.

Qu'adviendrait-il de notre bien-aimée console si le mot shoot'em up se voyait rayé subitement du vocabulaire châtié des joypadmanfu-mandchous. On se le demande... Bien sûr il va sans dire que le respect des traditions - noblesse oblige - incitera toujours nos éditeurs adorés à sortir (selon un rythme soutenu) un de ces bons jeux de "destroy and crash" à la sauce Asia montée ... atique. Avec *W-Ring*, les électrons de votre tube cathodique ne vont plus savoir où donner de la tête - c'est fourni, bourré de couleurs et ça bouge à une telle cadence, qu'on se demande encore comment les fûtés, les spécialistes de la chose, arrivent à s'y retrouver sans dommage. D'autant que la bande sonore envahira neurone par neurone les moindres recoins de votre encéphale (cherche pas Momo, tu pourrais pas comprendre !).



L'effet obtenu n'a d'égal en qualité que la durée de votre partie. Pour être clair, ce sont les plus fous qui iront le plus loin... La preuve : je l'ai testé et fini pour vous ! Merci, merci, arrêtez les flashes...

Mais je ne peux me permettre de vous cacher la réalité au sujet de la trop grande facilité ludique de ce soft. Hélas, il ne faudra pas beaucoup de temps aux plus expérimentés pour en venir à bout. Hormis ce petit hic, si tous les shoot'em up se révèlent de cette qualité à l'avenir, on n'a pas fini de se coller la tête sur nos moniteurs. Ce qui risque à la longue d'entraîner une névrose, appelée plus communément symptôme du "padludique".

Carte Nexat Soft pour les consoles Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

L'ENCYCLOPEDIE DES DINOSAURES

Quoi de plus amusant que d'instruire votre humble cervelle des mystères qui ont présidé à vos origines les plus profondes ?

Cette "encyclopédie" vous permettra de dresser l'inventaire des espèces préhistoriques connues à ce jour... On peut consulter une foultitude de renseignements sur ces grands disparus (photos digitalisées de squelettes reconstitués dans les musées - bonjour les tyrannosaures, les diplodocus, les tricératops, les archéoptéryx !), description du système respiratoire, de l'appareil digestif, de la denture...

D'autres options apportent, soit un aspect plus ludique au programme, avec des variantes genre jeu de quiz, soit un relief cinématographique avec de petits films narrant l'évolution de certains de ces monstres sympathiques.



Très bien réalisée et plus qu'intéressante, cette *Encyclopédie* souffre d'un seul inconvénient - et de taille : tout est en japonais, mis à part le nom des bébêtes. "Nobody's perfect", comme dirait Gainsbarrusbordelusquemerdiplodogroculus...

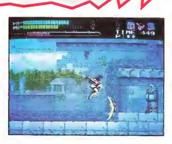
CD-ROM Victor Musical Industry pour la console Nec PC Engine.

J.D.

TOP MICRO NEWS

VALIS 3

Yoko la vengeresse a crû et embelli...

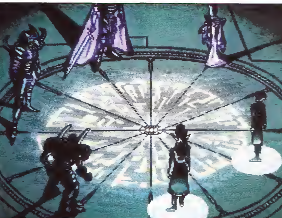


Ah qu'il était bon, le temps où je me défonçais sur mes premiers jeux en CD-ROM ! *Valis 2* n'est pas étranger à ces merveilleux souvenirs. Inutile donc de vous dire qu'un grand émoi s'est emparé de ma personne quand j'ai découvert cette suite si attendue !

Comme son prédécesseur, *Valis 3* débute par un long (très long) dessin animé, qui fait plonger votre inconscient dans un scénario des plus complexes. Vient ensuite une page de présentation agrémentée d'une musique d'enfer aussi bonne que l'ancienne. Dès cet instant, vous pouvez presser "Run" sans aucun regret, vous n'aurez rien raté de majeur.

Il existe la possibilité, comme avant, de commencer une nouvelle partie, ou bien d'en continuer une antérieure, puisque l'interface *Unit* mémorise le level où vous vous étiez arrêté.

Mais si cette troisième mouture ressemble étrangement à son ancêtre (quoi de plus logique, banane !), la différence réside au niveau de l'action. Il ne s'agit plus uniquement de sauter et de tirer bêtement sur tout ce que vous trouvez, mais d'utiliser aussi à bon escient un grand nombre d'indices permettant de progresser dans les tableaux. Par exemple, il faudra (grâce à un pouvoir) figer les adversaires pour pouvoir leur bondir



dessus, afin de franchir tel ou tel obstacle. Les indices sont bien évidemment en arabe et les commentaires en pepou, mais ça vous vous en doutiez déjà !

Notre petite héroïne a grandement évolué... En effet, depuis qu'elle regarde *Les Chevaliers du Zodiaque*, elle peut se rouler à terre, changer d'aspect et dispose de facultés paranormales. *Valis 3* regorge donc de petites innovations qui rendent le jeu vraiment passionnant.

A part ça, les graphismes sont sympas, la musique entraînante et le tout vaut le coup de fusil. Achetez donc ce méga-hit !

CD-ROM Laser Soft pour console Nec PC Engine.

J.D.

LEGION

Je ne vous apprends rien en vous disant que le nombre de jeux de tir sur cette console frise la débilité, et pourtant il s'agit bien là d'un shoot'em up - encore !

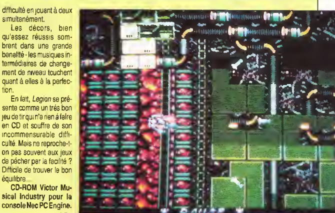
Mais le fait qu'il est en CD pouvait nous faire espérer ces nombreuses originalités dont *Super Darius* + nous avait tragiquement privés. Hélas, mille fois hélas ! Si l'on ne tient pas compte des musiques et des sons qui, avouons-le, sont du plus bel effet, il ne reste plus grand-chose à se mettre sous la dent - sinon un shoot'em up pratiquement injouable. J'ai dit injouable ? Tiens, tiens, comme c'est injouable ! Seuls les dieux pourront se payer le luxe de passer le premier niveau en moins d'une heure. En d'autres termes : dur, dur, dur ! Les armes acquises au fur et à mesure de votre progression se révèleront heureusement des plus efficaces... Et l'on peut atténuer sensiblement la difficulté en jouant à deux simultanément.

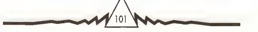
Les décors, bien qu'assez réussis sombrent dans une grande banalité - les musiques intermédiaires de changement de niveau touchent quant à elles à la perfection.

En fait, *Legion* se présente comme un très bon jeu de tir qui n'a rien à faire en CD et souffre de son incommensurable difficulté. Mais ne reproche-t-on pas souvent aux jeux de pécher par la facilité ? Difficile de trouver le bon équilibre...

CD-ROM Victor Musical Industry pour la console Nec PC Engine.

J.D.





SAMOURAI MICRO

Un Noël qui fait banzaï !

Il n'y a plus deux poids et deux mesures : consoles ou micros, tout le monde y trouve son compte !

Avec le temps, les passionnés "made in France from Japan", ont su apprécier ce que notre Maître concocte tous les mois. Mais aujourd'hui, il veut nous offrir plus encore... Mais attention, même lui ne fait pas la pluie et le beau temps - certaines machines tardent à se manifester.

UN AMOUR DE MSX

Dans le dernier numéro, vous avez pu découvrir l'heureux successeur du MSX 2+. Cette nouvelle machine 16 bits arbore toute une série de nouvelles capacités. Son côté le plus intéressant réside dans la rapidité, fonction de deux nouveaux modes : le MSX 2+ Turbo et le R800). Le **MSX Turbo R** dispose de deux systèmes interfacés entre eux par le S1990 et pouvant fonctionner sous trois modes.

Le premier et le plus connu (de tous les fervents MSXiens) est celui qui regroupe les composants suivants : le VDP 9958 (Video Display Processor), le processeur FM Yamaha 9 voies YM 914, le MSX Engine (comprenant le Z80 A intégré, le Memory Mapper, l'ancien PSG 3 voies, le PPI (Parallel Programmable Interface) et le PCM (supposé intégré dans le processeur FM). Le tout cadencé à 3,59 MHz

Le deuxième comprend le VDP 9958, le processeur FM Yamaha 9 voies YM914, le R800 16 bits de chez ASCII, la DRAM (RAM dynamique spécifique au R800) et le PCM (supposé là aussi intégré dans le processeur FM). L'ensemble cadencé à 7,16 MHz.

Pour le troisième, il nous faut aller voir directement le S1990 (coprocesseur de jonction) qui assure la liaison entre les différents composants du MSX 2+ et le R800 - qui dans ce cas se retrouve compatible avec le Z80 (intégré) au niveau des instructions ! Et pourquoi utiliser un processeur supplémentaire qui reprend bêtement les fonctions logiques d'un Z80 ?...

Tout simplement parce que le but à atteindre était de permettre au MSX Engine de voir ses transferts de données accélérés - les temps d'accès obtenus sont ainsi 5 à 24 fois (selon les opérations) plus rapides - cela est valable uniquement pour le mode MSX 2+. Ce mode est d'ailleurs celui du MSX 2+ Turbo cadencé à 28,64 MHz (attention : notez que cette cadence subit

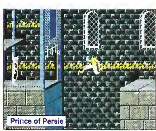
LES CONNEXIONS DU MSX TURBO R

SCHÉMA DU MSX TURBO R

Z80 (CPU) — R800 (CPU) — ROM — DRAM — RAM (256KB)
PCM-FM — I / O — S1990
SUBROM
V9958 (VDP) — VRAM (128KB)






Prince of Persia

des variations).

Maintenant, si vous voulez programmer sur le système 16 bits, rien de plus facile avec le R800. Son langage machine donne accès à de nouvelles instructions, très proches de celles du 68000 (Motorola), tenez par exemple : MU / UB a,r => a x r -> HL.

Pour les connaisseurs, cela correspond à la multiplication de 2 octets et au stockage du résultat dans le registre HL - mais nous n'allons pas nous étaler plus longtemps sur des subtilités techniques, qui hélas échappent au plus grand nombre, sinon bonjour la grosse tête !

FM OU PCM ?

Après quelques recherches et afin de vous donner le maximum de précisions, nous pouvons déjà - le Maître et moi - vous confirmer les informations suivantes : le *MSX Turbo R* conserve toujours le même processeur (FM Yamaha 9 voies) que sur MSX 2+ (pour cela rien de nouveau), mais dispose en revanche d'une nouvelle rubrique - le **PCM**. Ce convertisseur permet de créer un échantillonnage de sons. Ceux-ci peuvent alors être enregistrés sous différentes fréquences variant, selon la qualité voulue, de 3,9375 KHz à 15,75 KHz. Les spécialistes et les amateurs de musique s'en donneront à cœur-joie avec ces outils car le *PCM* se révèle en plus accessible sous Basic, par l'intermédiaire des instructions : CALL PCMPLY (reproduction) et CALL PCMREC (enregistrement).

Si vous préférez programmer en langage machine, sachez qu'il vous sera possible de spécifier la RAM de destination - RAM ou Video RAM - cela supposé prévu pour une économie de mémoire vive sous les modes MSX 2+/MSX 2+ Turbo.

THAT'S MEMORIES !

D'ailleurs en parlant mémoire, il faut savoir que le *Turbo-R* dispose de pratiquement tous les types de RAM existant actuellement en micro et qu'à l'usage, bien des points positifs sont à mettre à l'actif de cette big machine.

Si l'on trouve effectivement les RAM et VRAM (mémoire vidéo), on s'aperçoit qu'il subsiste aussi de la DRAM (mémoire dynamique). Il semblerait qu'elle soit présente en petite quantité, à l'encontre des 256 Ko de RAM - extensible à 512 Ko en interne (la machine étant prévue pour) -, des 128 Ko de RAM vidéo (elle aussi extensible jusqu'à 192 Ko - mais bonjour la magouille !). Nous supposons, mais là nous ne sommes pas en mesure de vous l'affirmer, que s'y trouve aussi de la SRAM, comparable à celle de la *FM-PAC*.



Super Darius

Voilà pour ce mois-ci... Nous nous rendons bien compte que ça se révèle un peu court du point de vue des informations pour une machine de ce genre, mais nous préférons procéder par petits paliers - suivant le nombre de renseignements dont nous disposons. Et puis la complexité des systèmes demande a être décortiquée de façon plus précise. De ce fait, dans le prochain numéro, nous aborderons l'étude du processeur 16 bits R800.

Dans l'immédiat, vous pouvez jeter un coup d'œil sur le schéma, cela vous donnera une idée de sa conception générale.

Pour ce qui est des softs, on devrait pouvoir se procurer sans problème sur la machine les titres suivants : **Galaxy Burner**, **Super Darius**, **Prince of Persia** (même version que sur Amiga avec toutefois un peu plus de détails).

NEC... HATOUILLEZ PAS UNE CONSOLE QUI DORT

Aaah la Nec, mon roudoudou à moi ! Euh... Excusez-moi, je m'égare... Que voulez-vous, tous les mois c'est pareil, avec toutes ces


Alice in Wonderland

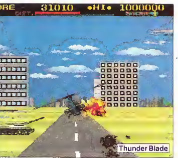
nouveautés je ne sais plus où donner de la tête. Alors commençons par le commencement (on ne rigole pas).

Après une investigation très poussée, on peut vous annoncer la sortie des softs suivants (courant décembre) : **Crazy Cars**, **Bomber** (shoot'em up) ; **Cyber Combat Force** (un jeu vachement bien puisque vous y incarnez une espèce de Bioman - tenez, comme dans *Cyber Cross*) ; **Thunder Blade** (depuis le temps qu'on l'attend celui-là, un


Alice in Wonderland

shoot'em up 2-D, 3-D) ; **Saint Dragon** (enfin la copie conforme de la version arcade) ; **Out Run** (cela va faire pratiquement un an qu'il est annoncé par les revues japonaises : la publicité à long terme marche très fort chez eux) ; **Alice in Wonderland** - mon préféré , tiré de la célèbre histoire de Lewis Carroll... Ce jeu retrace étape par étape les aventures de la nymphette blonde avec un soupçon d'humour en plus (?) et quelques personnages encore plus farfelus. L'action se déroule selon un scrolling multidirectionnel et la prise

de vues pète en 3-D plongeante ! Accompagnée de son ami le lapin blanc, Alice devra ramasser à chaque stage des boules colorées qui viennent de partout. Seulement vous pensez bien que certains vilains pas beaux ne sont pas tout à fait d'accord à ce sujet, et qu'ils feront n'importe quoi pour lui barrer le chemin (pauvre Alice, que de travail en perspective !).



Enfin bref : en décembre et surtout pour les fêtes de Noël, les fanas pourront s'approvisionner sans la moindre retenue (et le mot est faible). Remarquez, à bien observer la cadence de production des Japonais - environ une moyenne de 8 jeux par mois, contre 3 pour la pauvre Mega Drive - on voit bien d'où souffle le vent. Malgré les avantages (notices en français, traduction dans les softs des textes anglais) qu'elle offre, la belle Sega ne regorge helas pas des mêmes richesses et cela fait quand même une grosse différence pour l'acheteur... De ce côté-là, il vous appartiendra de faire un choix.

Nec dispose ainsi trois ans après la sortie de la PC Engine d'un marché confortable qui lui promet un sacré bel avenir. Notez quand même que sa popularité au Japon, aux Etats-Unis et en Europe y est un peu pour quelque chose !

Pour conclure, un message qui s'adresse aux mordus : la **Turbo Express** sera disponible immédiatement aux alentours de 2 300 F et d'ici un an, au prix plus abordable de 1 490 F.

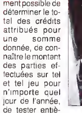


LE MULTI VIDEO SYSTEM DE SNK

Si la firme SNK est très bien implantée au Japon et aux Etats-Unis, elle tarde à s'imposer en Europe. Sachez seulement que Capcom lui appartient et fabrique des machines de haute précision industrielle absolument énormes et qu'on s'en fout royalement !

En France, la NEO-GEO s'est affirmée comme une console à part entière - réservée à de véritables fanatiques à cause de son prix relativement élevé. Au Japon, on se contente presque exclusivement de la louer, d'où son nom : *Video Rental System* (Système de Location Vidéo). Mais ce que l'on sait moins, c'est qu'il existe une version arcade de la NEO-GEO : le **Multi Video System** qui se présente sous deux aspects différents, une version haute (du même genre que le meuble de chez Shoot Again) et une version table avec écran inclinable (voir photos). Chaque machine se conforme au standard *Jama*, ce qui permet d'avoir accès à plus de 90 % des jeux de café.

Le *MVS* est vendu avec une carte à deux étages permettant d'enficher six cartouches NEO-GEO en même temps - notons au passage que si les cartouches possèdent une forme pratiquement identique, elles ne se trouvent en aucun cas compatibles avec la console elle-même - le bouton "Start" ayant été bien évidemment remplacé par le traditionnel monnayeur (arcade oblige). Tout y est paramétrable : pour chaque jeu on peut par exemple choisir le nombre de vies, la fréquence des bonus, le temps de jeu (pour le base-ball), le nombre de «continue», la difficulté etc.





Il est également possible de déterminer le total des crédits attribués pour une somme donnée, de connaître le montant des parties effectuées sur tel et tel jeu pour n'importe quel jour de l'année, de tester entièrement le «hardware» (manettes, son, écran...), de faire des statistiques en fonction du nombre et de la durée de chaque partie, d'imprimer le tout sous forme de **Bar-Graph** et enfin de sauvegarder l'ensemble sur Memory Card avec un Password (enfin on y est arrivé) - ouf ! Mais à la grande déception des femmes au foyer, cette supermachine ne fait hélas pas le ménage.

En ce qui concerne l'aspect général du meuble, ça fait plutôt dans le luxe, jugez plutôt : entièrement carrossé de laqué blanc, doté d'un superbe écran "Black Matrix" haute résolution de 64 cm, d'une stéréo d'enfer, de manettes des plus géniales, de prises casque, d'un port pour connecter votre Memory Card - et pour couronner le tout, d'un panneau qui s'illumine en fonction du jeu que vous aurez choisi ! On n'a encore jamais vu machine si bien finie, surtout à l'intérieur.

Le *MVS* coûte tout de même la bagatelle de 25 000 F avec 1 jeu. Et chaque cartouche se vend 1 600 F - panard cher mais garanti. Si vous êtes intéressé, vous pouvez contacter *Shoot Again*, qui pour l'instant est le seul revendeur à avoir pu se le procurer - au *(1) 40.38.02.38*.

Cyber Lip sera en vente au moment où vous plongerez le nez au milieu de ces quelques lignes. Si vous aimez la baston dans le sens propre du terme, alors pas de problème - de la folie ! La possibilité de jouer à deux rend ce soft encore plus dément (vous aurez de la peine à vous séparer de votre joystick) et les monstrueuses animations rendront carrément accros les possesseurs de la machine. Pour résumer : il faut le voir pour le croire.

GEO TROUVE TOUT EN NEO !

Depuis maintenant trois semaines, la société Guillemot International importe la console SNK NEO-GEO. Il devient facile de se la procurer un peu partout (dans la plupart des magasins spécialisés) pour la modique (!) somme de 3 490 F - avec un joystick. Restent à un prix quand même assez élevé et donc pas à la portée de toutes les bourses, gageons que l'import réalisé va baisser assez rapidement. Seuls les jeux restant à un prix exorbitant (1 790 F chez l'importateur) et d'une longueur insuffisante en regard de l'investissement. Sayonara !

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04



MSX

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL



CARTOUCHES KONAMI MSX à 230F
Game Master, Hyper Rally, Road Fighter, Knigtmare, Nemesis 1 ou 2, Goonies, Eggerland 2, The Maze of Galious, King's Valley 1, Salamander, Antartic Adventure, Penguin Adv., Kung Fu 1 ou 2, Boxing, Golf...

CARTOUCHES KONAMI MSX 2 à 290F
Metal Gear, Vampire Killer, Le trésor d'Usas, Ninja Kunde...

JEUX DE TIR à 190F
Twin Bee, Sky Jaguar, Super Cobra...

— PROMO —

LOT de 3 cartouches HAL : 150F
parmi les titres suivants :
CALCUL, DUNKSHOT, MR CHING, STEP UP, MUE, PIG MOCK, SPACE MAZE ATTACK

LOT de 3 K7 de jeux 64K : 60F
parmi les titres suivants :
ROGER RUBBISH, STREAKER, JACKEL & WIDE, SEA HUNTER, GAMES OLYMPIQUES...

PROMOTIONS MSX2
DRUID .... ~~290F~~ . 190F
SPACE TROUBLE 89F
HOLE IN ONE SPECIAL .... ~~230F~~ . 150F
SCRAMBLE FORMATION .... ~~260F~~ . 190F
RASTAN SAGA .... ~~345F~~ . 230F

ACCESSOIRES MSX
Manette HYPERSHOT (Sport) 50F
Manette de tir QUICK SHOT 120F
Câble PERITEL 150F
Câble K7 .... 50F

PROMOTIONS KONAMI
QBERT .... ~~230F~~ ...99F
TIME PILOT .... ~~149F~~ ...99F
DUNKSHOT .... ~~149F~~ ...99F
CIRCUS CHARLY 149F

CARTOUCHES à 79F
PIG MOCK, MR CHING, STEP UP, MUE, SPACE MAZE ATTACK............

(dans la limite de nos stocks)

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre règlement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49 Bd Saint Germain 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
Frais de port*		Total :	

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....
....
Tél ....

30F pour les logiciels

Votre ordinateur: ....

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Video V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing . 20 000 K sous les mers, B.D., etc

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samourai, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoid, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I : le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

VRAI FAUX

Mettez votre sagacité et votre sens de l'observation à l'épreuve... Ne faites pas comme notre ministre de la Justice, ne vous mélangez pas les sceaux et les bâtons - ou alors changez de lunettes !

1) Le nom du nouvel ordinateur compatible avec le standard MSX est **Turbo X**.

2) Le logiciel d'édition musicale **Quartet** pour Atari ST permet de travailler sur quatre voies.

3) Les versions Amiga, ST et PC de **Prince of Persia** (de Broderbund) sont absolument identiques.

4) Le cri de ralliement des **Ninja Turtles** est : " Anatona ! "

5) Faire parler un **Thomson** sans l'aide de hardware se révèle tout à fait possible.

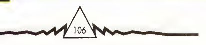
6) Le champion mondial de **kick-boxing** qui a inspiré la toute récente simulation de Loriciel a pour prénom Raymond.

7) La rubrique **Tech** du numéro 41 de Micro News proposait un schéma de montage d'un câble de raccordement micro/téléphone.

8) Dans la première BD réalisée entièrement sur Amiga parue dans le numéro 41 de Micro News, **Derka l'Alu** (le héros) est ensorcelé par le rythme du banjo.



Solutions en page 125



NINTENDO

RYGAR

(envoyé par Emmanuel Gouis)

Lorsque vous commencez, foncez tout droit et butez les monstres, la première chose à faire est d'acquérir le POWER UP. Et quand vous avez obtenu 3 carrés de force mentale, mettez la flèche sur POWER UP et appuyez sur A. Continuez tout droit, vous allez passer une porte, poursuivez tout droit : vous allez déboucher devant la MONTAGNE GRANDE. Restez toujours en bas et au bout d'un moment vous distinguerez une porte, juste au-dessus de vous ; avancez un petit peu, grimpez à la corde et entrez · vous vous trouvez à présent dans la vallée de GARLOZ.
Maintenant, allez en haut, à gauche, puis en haut (ne prenez pas le chemin qui diverge carrément vers la gauche) et à droite ensuite. A présent, vous devriez voir une espèce de maison avec un tigre, entrez à l'intérieur, emparez-vous du **grappin** et revenez à la porte d'entrée. En haut, à droite ; en haut, à droite ; en bas, à droite ; en haut, et maintenant pénétrez dans l'espèce de maison où est encore caché un tigre : vous vous trouvez dans ROLSA.

Foncez tout droit, passez une porte, et maintenant vous êtes dans ERUGA. Toujours tout droit, et vous allez tomber sur une porte encore. N'entrez pas, mais essayez de vous faire des carrés de force physique et des carrés de puissance mentale. Quand vous êtes en possession de 7 carrés de force mentale, entrez et tuez le monstre qui se trouve à l'intérieur. Une fois vos forces physiques presque épuisées, utilisez RECOVER.
Technique : quand on entre, il faut foncer sans réfléchir et lui filer un maximum de coups. Au moment où il tire, sautez sur l'espèce de branche surélevée et de là, bondissez par-dessus ses rayons. En retombant à terre, filez-lui 2 coups, il tire etc. Une fois qu'il est mort, passez la porte et prenez la **poulie**. Vous vous trouvez à cet instant devant la maison. Allez en bas, à gauche et vous tomberez sur une corde : comme vous détenez à cet instant la poulie, vous pouvez employer les deux à merveille... Pour bien utiliser d'ailleurs la poulie, tournez autour du bout de bois jusqu'à ce que vous entendiez un "clic" ; et ensuite, direct avec la corde.

Allez en bas jusqu'à ce que vous soyez bloqué par la mer, puis à gauche, une nouvelle corde - franchissez-la, puis à gauche, en haut, encore à gauche ; en bas, à gauche et en haut ; vous arrivez devant une porte, entrez. Bonjour MONTAGNE PRIMITIVE ! Foncez tout droit, appuyez sur le bloc des commandes quand vous rencontrez des cordes qui montent ; en haut à droite quand elles descendent : appuyez sur le bloc des commandes en bas à droite. Passez une porte, vous êtes dans la TANIERE DE SAGLIA. Foncez tout droit, franchissez une porte, toujours tout droit, puis à gauche. Bas (quand je dis en bas, descendez uniquement s'il y a des cordes), à gauche, en bas et à gauche ; en bas et à droite - au bout d'un moment vous distinguerez une porte, entrez.
Technique : normalement Sagila se trouve là. Donnez-lui un coup et fixez votre grappin au plafond. Grimpez tout en haut et à chaque fois qu'il vous emmerde sur un de vos côtés, filez-lui un coup en appuyant, soit à gauche, soit à droite - et B. Une fois sa misérable vie achevée, entrez et emparez-vous de **l'arbalète**.

Devant la porte d'entrée, à droite, en bas ; en haut, à droite ; en bas, à droite, franchissez la corde ; en bas, à droite ; en haut, franchissez la corde une nouvelle fois ; en haut, à droite ; en haut, à droite ; en bas, à droite... Vous apercevez une maison - entrez ; vous êtes à présent dans RAGUA SANDO. Foncez tout droit et passez une porte, vous vous trouvez dans LAPIS. A droite et tuez le monstre qui se trouve tout au bout de la pierre. Lancez votre grappin sur la pierre du dessus, à droite, sautez sur la pierre qui se trouve à droite, lancez votre grappin en haut et tuez le robot. Maintenant vous tombez sur un tronc sans corde.
Technique : placez-vous parallèlement au bout de bois et pressez B. Ensuite, à droite. Quand vous arrivez au bloc de pierre qui comporte une entrée, balancez le grappin en bas à gauche. Un peu avant le bout de la grande pierre, lancez le grappin vers le bas ; à droite, puis allez jusqu'au bout du très long bloc de pierre. (Truc : quand plusieurs robots vous tombent dessus en même temps, lancez votre grappin en bas, allez dans l'écran du dessous et remontez.) A gauche, puis passez la porte.
Nouvelle technique : lancez votre grappin sur la pierre pour être à la même hauteur que le monstre, ensuite donnez-lui sans arrêt des coups - lorsqu'il tire, sautez simplement par-dessus ses rayons. Quand il aura péri, entrez et prenez **l'écusson.**

A cet instant, vous vous trouvez devant la maison d'entrée ; en bas, à gauche ; en haut, à gauche ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche, franchissez la corde et allez en bas jusqu'au moment où la mer vous bloquera ; à gauche, en haut, franchissez la corde ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche : en haut, tendez votre arbalète, allez sur l'île et passez la porte. Bienvenue au PALAIS DE DORAGO ! Allez un tout petit peu à droite, puis en haut - vous devriez voir

des piliers. Ensuite tournez à droite juste avant le premier pilier, puis dirigez-vous vers le passage qui se trouve sur votre droite (mais surtout pas dans le truc noir, c'est un trou). Ensuite en haut, à droite, en haut. Maintenant tout de suite à droite, tuez les quelques monstres que vous rencontrez. Puis en haut, tendez votre arbalète et passez. En haut, à droite ; allez vers la porte et prenez la potion (elle remontera votre taux d'énergie) et sortez. A gauche, à gauche, toujours à gauche, en bas : tendez de nouveau votre arbalète et passez. Un petit peu en bas, à gauche, à gauche et encore à gauche ; à gauche, en haut, à droite ; en bas et passez entre les piliers, puis la porte.

Technique : approchez-vous relativement près du monstre et devant lui, puis sautez de gauche à droite, dans le sens contraire de ses mouvements propres - en tirant. Une fois qu'il est mort, entrez et emparez-vous de l'armure.

A présent, il faut revenir à l'entrée de la vallée de GARLOZ. Vous y êtes, passez la porte et vous voici dans MONTAGNE GRANDE : droite, grimpez à la corde, gauche et grimpez à la première corde que vous voyez, gauche (s'il y a un espace entre les blocs de pierre, ne vous laissez pas tomber, sautez sur le bloc suivant). Quand vous vous retrouvez bloqué par un mur, grimpez à la corde (s'il n'y a pas de corde, tendez votre grappin), gauche, grimpez ; droite, grimpez, entrez par la porte et prenez la potion. Sortez et descendez, à droite, laissez-vous tomber (sur le mur, pas dans le trou), tendez votre arbalète, passez, à droite, tendez votre arbalète, passez, à droite, tendez encore une fois votre arbalète, passez et à droite... Vous voilà dans la TOUR DE GARBA : entrez, à droite, grimpez à la corde et tuez l'escargot. Montez, à droite, ne tuez pas le premier escargot mais sautez sur sa coquille en allant à droite. Eliminez ensuite le 2ème escargot, montez et abattez le shooter fou, montez... Maintenant Garba est là, donnez-lui sans arrêt des coups tout en étant le plus loin possible de lui mais en n'hésitant pas à le toucher de votre arme. Quand il meurt, passez la porte et prenez la FLUTE DE PEGASE.

Vous vous trouvez à l'entrée de gauche à ce moment-là, tendez votre arbalète, passez ; à gauche, tendez votre arbalète, passez à gauche et tendez une nouvelle fois votre arbalète. Passez, à gauche, montez ; à droite, montez et entrez par la porte, prenez la potion. Sortez et descendez, gauche, descendez, droite ; descendez, à droite et laissez-vous tomber ; droite, descendez, gauche.

Vous êtes dans la vallée de GARLOZ. En haut, à droite, en haut ; passez la corde, à droite, en haut ; allez dans l'espèce de porte-maison et vous pénétrez dans ROLSA. Quelque part dans ce monde se dresse une immense tour verte : pour savoir s'il y a possibilité de monter plus haut, utilisez le grappin. Au bout d'un moment vous verrez de vos yeux un château qui vole, surmonté d'une tête de tigre. Tuez les 2 vampires qui y habitent et jouez de la FLUTE DE PEGASE. Vous vous retrouvez devant une corde qui mène à une porte, entrez : voici enfin l'étape finale, le château de LIGAR. A droite pendant un bon bout de temps ; en haut, durant un bon moment, ensuite à gauche par la porte et maintenant vous n'avez plus qu'à suivre le chemin. Une dernière petite chose : si vous arrivez devant LIGAR, vous devrez toucher sa tête de lion. Le mieux à faire est d'utiliser ATTACK IN ASSAIL, de sauter et de tirer? Enfin, si vous n'avez plus qu'un ou deux crans de force physique sur le compteur, employez la potion. Bonne chance !

KUNG FU

(envoyé par Christophe Colmaire)

CONSEILS UTILES

◊ Les coups de pied volants et les coups de poing rapportent un bonus de 200 points, alors que les autres techniques n'accordent que 100 points. Il vous est donc conseillé d'employer les premières.

◊ Anéantissez tous les ennemis qui vous barrent le chemin. Ainsi, vous obtiendrez un maximum de points qui vous fourniront une vie au bout de 50 000 points.

◊ Effectuez les stages le plus rapidement possible car vous gagnerez un certain nombre de points en fonction du temps qu'il vous reste.

STAGE 1

Ce stage propose deux types de personnages : des étreigneurs et des lanceurs de couteau. Les premiers ne posent pas de problèmes, on peut les avoir avec n'importe quel coup.

En revanche les lanceurs de couteaux vont être éliminés selon une technique bien particulière : il vous suffit d'attendre que chacun d'entre eux ait lancé son arme de jet - l'éviter)- ensuite avancez en dirction de votre adversaire immédiat et frappez-le le plus rapidement possible (avant qu'il n'ait eu le temps de vous balancer un autre surin).

Le chef de stage : le manieur de bâton
Le moins redoutable de tous. Malgré tout, une technique s'impose : avancez dans sa direction, baissez-vous et frappez-le deux fois à l'aide du pied glissant : après ces deux coups, il reculera. Faites de même, attendez qu'il donne un coup dans le vide et repartez à l'assaut. L'action est à effectuer autant de fois que nécessaire.

STAGE 2

De nouveaux ennemis font leur apparition. Voici les techniques à utiliser contre eux.

◊ Arrangez-vous pour détruire les dragons quand ils sont sortis de leurs coques. En effet, vous disposez d'un laps de temps relativement court entre le moment où les dragons tombent au sol et celui où ils se mettent à cracher du feu. Profitez donc de ce court instant pour infliger à chaque monstre un coup à la gueule (cela vous permet d'obtenir 20 000 points de bonus).

◊ Il vous est impossible d'exécuter les serpents quand ils se baladent hors de leurs paniers? Détruisez donc les reptiles au moment où ils sont en train de roupiller. Vous pouvez aussi sauter pardessus ces sales bêtes lorsqu'elles rampent sur le sol - mais cela ne vous apporte aucun point.

◊ Les éclats des boules de confettis vont se révéler redoutables pour votre énergie. Détruisez-les donc quand elles sont encore entières et n'essayez pas de



vous en approcher si elles menacent d'exploser.

◊ Les frères Toms-Toms ont une taille bien plus exigüe que les autres ennemis - impossible de les toucher en station debout. baissez-vous donc un maximum et assaisonnez-les (méfiez-vous tout de même de certains nains qui vont vous sauter sur le crâne. Pour vous en débarrasser, un simple coup de pied volant pendant leurs bonds suffira.

Le chef de stage : le lanceur de boomerang

Il va se révéler bien emmerdant avec ses boomerangs. En conséquence, attendez qu'il lance son premier projectile puis évitez-le et avancez dans sa direction. Frappez-le ensuite en faisant tout de même attention à un éventuel deuxième boomerang ou au retour du premier. Et direction le stage 3.

STAGE 3

Ce stage n'innove en rien par rapport aux précédents. On y retrouve les étreigneurs, les lanceurs de couteaux et les frères Toms-Toms. il vous suffit donc d'utiliser les techniques des stages 1 & 2.

Le chef de stage : le géant

Il porte ses coups très lentement. Mais les dégâts causés par sa force herculéenne sont toujours considérables. Pour le tuer, avancez vers lui puis reculez rapidement : il donnera un coup dans le vide. Continuez à vous diriger vers lui, baissez-vous et frappez-le le plus vite possible à l'aide du pied glissant (restez surtout bien abaissé - vous n'encaisserez ainsi qu'un coup sur deux).

STAGE 4

◊ Au début de ce stage, vous aurez affaire à des mites venimeuses. Pour vous en sortir sans trop de dommages, avancez vers la première trappe. Dès qu'une mite en sort, progressez vers elle et au moment où vous êtes sur le point de toucher l'insecte, baissez-vous. La bestiole passera alors au-dessus de votre tête et s'en ira. Agissez de même à la deuxième trappe. A la troisième, patientez jusqu'à ce qu'une mite en surgisse, tuez-la et sautez par-dessus à toute vitesse. Enfin, pour la quatrième, répétez la tactique employée à la 1 et à la 2.

◊ Les ennemis qui suivent sont des étreigneurs, des lanceurs de couteaux et des frères Toms-Toms dont la technique de combat ne diffère en rien de celle qu'ils ont employée dans les stages précédents.

Le chef de stage : le magicien

Sa technique de combat va se révéler très difficile à contrer et vous y laisserez certainement quelques vies. En effet, il vous lance des projectiles qui en vous touchant, pompent une grande partie de votre énergie vitale. La meilleure tactique consiste alors à attendre qu'il vous lance une de ses armes secrètes, d'éviter cette dernière et de s'approcher de lui pour le frapper au niveau de la tête. Il la perdra (au sens propre du terme), puis disparaîtra et se remanifestera un peu plus loin. Exécutez une nouvelle fois cette action et il mordra la poussière une fois pour toutes.

STAGE 5

Des étreigneurs, des frères Toms-Toms et des lanceurs de couteaux. Encore ! Il ne saurait donc y avoir aucun problème.

Le chef de stage : le suprême Mr X
The last one : si vous le battez, à vous Sylvia ! Avancez vers lui, baissez-vous et donnez-lui des coups de pied glissants le plus rapidement possible (très important). Dès qu'il viendra vers vous, il en prendra plein la gueule. Vous le foutrez K.-O. pour l'éternité et alors SYLVIA VOUS SAUTERA DANS LES BRAS... The end !

AMIGA

SHADOW WARRIOR

(envoyé par Jean Pelliccioni)

CONSEILS

(F1 = musique ; F2 = son ; 15 coups d'épée au maximum)

- Evitez de vous laisser encercler.

- Quand vous voyez un tonneau ou une cabine, postez-vous juste à côté pour protéger vos arrières, mais seulement quand il y a beaucoup d'ennemis à l'écran car cela demande du temps.

- Si plusieurs ennemis vous arrivent de face, ils essaieront de vous encercler. Pour éviter cela, faites une prise de judo à tous ceux qui tentent de passer derrière vous, de façon à les renvoyer d'où ils viennent.

- Si vous vous trouvez à côté d'objets tels que cabines téléphoniques, tonneaux, machines à café, caissons etc., essayez d' "aligner" vos agresseurs sur la même ligne pour les faire gicler dessus.

- Un exemple pour détruire une caisse (qui se trouve derrière vous) et un voyou : alignez-vous sur la même ligne que la caisse et attendez que le voyou s'approche. Flanquez-lui trois coups dans la figure pour le sonner une première fois. Ensuite, il reviendra à la charge une seconde fois. A ce moment, frappez-le, puis profitez de son inconscience pour lui faire une prise de judo qui le balancera en direction de la caisse. D'une pierre deux coups !

- Utilisez au maximum les lampadaires ou les arbres (joystick en haut + fire) mais faites attention à l'alignement : en effet, certains ennemis peuvent paraître plus en profondeur que vous, alors qu'ils pourraient en fait très bien vous toucher.

- En ce qui concerne le temps, si vous voyez qu'il vous reste encore 20 secondes, votre priorité sera avant tout les caisses. S'il n'y en a pas, il vous restera le suicide, mais faites tout pour ne pas mourir durant les dernières secondes car si le temps s'arrête, cela vous fera perdre une vie entière !

- Pour les gros avec leurs troncs d'arbre, essayez de ne pas les attaquer au moyen de coups de poing ou de coups de pied (sauf quand vous êtes invicible pendant quelques secondes), mais plutôt avec la prise de judo, en les acculant contre les murs ou en bas de l'écran.

- Vous pouvez aussi vous débarrasser d'un ennemi en le forçant à monter sur une plate-forme, un mur ou à en descendre, en vous plaçant juste à l'endroit où il atterrira, puis avant qu'il comprenne ce qui lui arrive, faites-lui votre fameuse prise de judo !

STAGE 1
LES RUES BASSES DE NEW YORK

Ce stage est assez long, donc n'hésitez pas à prendre le plus de "time bonus" en cours de route. Pour le franchissement des deux barres d'acier suspendues au-dessus du vide, empruntez celle du haut en cas de fausse manœuvre. Utilisez de préférence le coup de poing pour faire tomber vos ennemis car c'est à mon sens le coup le plus sûr et le plus adéquat. En ce qui concerne le Sumo de fin de tableau, obligez-le à se placer tout en bas, à gauche de l'écran, puis faites-lui la prise de judo en direction de la gauche. Il tombera dans le vide.

STAGE 2
PRÈS DE L'AUTOROUTE

Pour passer les voitures, avancez de préférence en sautant. Les motards ne valent le coup d'être tués qu'avec l'épée.

Quant aux deux **CATCHEURS** de fin de niveau, ne les affrontez jamais de face (sauf si vous clignotez). Bloquez-les en haut ou en bas de l'écran et vive la prise de judo !

STAGE 3
LAS VEGAS

Pour passer la barre d'acier sans tomber dans le vide, procédez comme ceci : montez sur la barre, avancez coûte que coûte, et dès que le premier voyou qui arrive de la droite fonce sur vous, flanquez-lui un coup de poing, puis évitez les deux autres qui surviennent après en leur sautant par-dessus (en direction de la droite). Ensuite, vous tomberez sur un autre groupe (que vous aurez sans doute déjà remarqué), de trois éléments, qui foncera sur vous pour vous faire chavirer. Evitez-les de la même façon que les deux autres, mais en sautant vers la gauche cette fois-ci.
Une fois en bas, servez-vous du mur du building comme protection car il y aura pas mal d'ennemis à cet endroit. Pour les trois **FREDDY** : n'essayez pas de les frapper avec vos coups de pied ou vos coups de poing car ils les éviteront sans problème. Bougez sans cesse, et dès qu'il y en a un près de vous, faites la prise de judo ! Attention quand même qu'il n'y ait aucun FREDDY aux alentours, sur la même ligne, quand vous exécutez cette prise.

STAGE 4
DANS LES MONTAGNES

A la moitié de ce tableau, vous serez confronté à une horde de voyous (la plupart en bleu). Pour vous en débarrasser un par un et sans trop de casse, utilisez la caisse (en haut à gauche) ou la planche de bois (en haut à droite) comme protection. Juste un peu plus loin, vous devrez franchir une rivière en sautant d'arbre en arbre (fire + joystick en diagonale droite) mais en prenant garde aux monstres qui sortent de l'eau. Pour éliminer les deux Sumos, utilisez la même technique que pour les gros qui brandissaient des troncs d'arbres.

STAGE 5
LIBÉREZ LA GARE !

Il y a beaucoup de bonus dans ce tableau, alors profitez-en au maximum. Avant de monter sur les rails, essayez d'avoir en poche une épée car elle vous sera très utile pour passer cet endroit. De plus, je vous conseille d'avancer à petits coups (toujours sur les rails, cela afin d'éviter qu'il n'y ait trop d'ennemis à l'écran. Les deux affreux de fin de tableau - de nouveau les CATCHEURS -, leur technique reste la même et vous pouvez vous en débarrasser plus rapidement en les coinçant en bas à gauche, puis en leur faisant la prise de judo (direction gauche, bien entendu).

STAGE 6
LE Q.G. DES VOYOUS

Ce tableau n'a rien de particulier, sauf en ce qui concerne le nombre d'ennemis. En effet, c'est à la fois le stage le plus long et le stage où il y a le plus de gros manipulant des troncs d'arbres. Mais à part ça, rien de vraiment difficile. Pour le **BIG BOSS** des **BIG BOSS** qui vous attend à la fin, sachez que le maîtriser ne se révèle pas plus dur que de vaincre un Sumo ou un catcheur. Deux différences seulement : la plus grande portée de ses épées et de ses flammes et sa puissance de frappe qui vous fera perdre une vie entière.
Contemplez tout de même les deux pages qui font guise de fin !

OPERATION STEALTH
(envoyé par David Dal Zot)

Complément à la solution parue dans le n° 39...

... après avoir été repêché par le bateau, voilà qu'un groupe de révolutionnaires vous envoie dans le palais d'EL PRESIDENTE. Il y aura 4 labyrinthes à franchir avant de pouvoir accéder à l'antichambre du bureau du président.

TRUCS ET CONSEILS

- Enfermez les gardes derrière vous.
- Sauvegardez au début d'un labyrinthe ; quand vous avez la clef ; quand vous vous trouvez dans une situation dangereuse.

DANS L'ANTICHAMBRE

Ici, pas de problème : foncez tout droit.

DANS LE BUREAU

Examinez la statue ; examinez le bras de la statue ensuite et enfin actionnez ce même bras.

LE COFFRE

Utilisez le boîtier sur le coffre, allumez-le et cherchez la combinaison. Pour chaque chiffre à trouver, il faut appuyer sur le bouton du haut. Quand une diode s'allume et qu'elle se trouve sur la même rangée que le chiffre correspondant - alors c'est le bon. Exemple : si le premier cadran affiche le chiffre 7 et que c'est la troisième diode qui s'allume, ce même chiffre 7 devra être validé au troisième cadran et non pas au premier. Vous n'avez toujours rien compris ? Pas grave, moi non plus. Quoi qu'il en soit, si la combinaison est la bonne : clic-clac, sinon... Si ça marche, reprenez le boîtier, ouvrez le coffre et prenez les documents.
Malheureusement Ivan se pointe (enfin, les Russes), prend les documents et se casse avec. Otto se repointe à son tour et les ennuis recommencent. Heureusement Glames se barre, poursuit les deux Russes et là...

SEQUENCE SCOOTER

Au début, c'est assez facile : il faut éviter les pierres en courant en zigzag et quand le type ramène sa fraise, lui foncer dessus sans ménagement. Cela accompli, tout se complique un peu car plusieurs types à scooter vont se retrouver en face de vous et foncer comme des fous sur votre râble. Pour les éviter, planquez-vous immédiatement à droite de l'écran afin d'en disparaître complètement. A ce moment-là, les scooters ne vous toucheront qu'une fois toutes les 10 secondes. Il vous restera alors assez d'énergie à la fin , quand le sous-marin viendra vous sauver.

DANS LE SOUS-MARIN

Vous recevrez comme instructions de pénétrer dans la base et de tout foutre en l'air grâce à un disque que vous remet le Prof.

DANS L'EAU

Allez tout à droite, puis en bas. Une fois que vous êtes au fond, allez à gauche jusqu'à ce que vous voyiez des algues en mouvement (il y en aura trois sur l'écran). Examinez-les, et vous remarquerez une algue munie d'un tendeur (prenez-le). Revenez vers la droite, examinez le premier palmier en partant de la droite, appuyez sur le bouton et entrez...

DANS LA GROTTE

Grimpez à l'échelle, vous allez vous faire capturer - tout simplement !

DANS LA CAGE

Utilisez le stylo sur la serrure de la cage ; utilisez la montre sur le mur de gauche, puis sur le mur de droite (ils sont entièrement noirs). Ensuite, dirigez-vous vers la grille sans tomber du fil et actionnez la grille. Maintenant, vous vous retrouvez encore dans des labyrinthes , mais pour continuer l'aventure, vous pouvez vous

référer à la solution du n° 39, à partir des douches avec le soldat...

FLOOD
(idem)

Tous les codes de Flood !

LEVEL 1	**FROG**
LEVEL 2	**YEAR**
LEVEL 3	**QUIF**
LEVEL 4	**LONG**
LEVEL 5	**WORD**
LEVEL 6	**FRED**
LEVEL 7	**WINE**
LEVEL 8	**GRIP**
LEVEL 9	**TRAP**
LEVEL 10	**THUD**
LEVEL 11	**FRAK**
LEVEL 12	**VINE**
LEVEL 13	**JUMP**
LEVEL 14	**NILL**
LEVEL 15	**FOUR**
LEVEL 16	**GRIT**
LEVEL 17	**ZING**
LEVEL 18	**JING**
LEVEL 19	**LIDO**
LEVEL 20	**POOL**
LEVEL 21	**HATE**
LEVEL 22	**REED**
LEVEL 23	**LIME**
LEVEL 24	**QUID**
LEVEL 25	**WING**
LEVEL 26	**FLEE**
LEVEL 27	**GIGA**
LEVEL 28	**HEAD**
LEVEL 29	**LOOP**
LEVEL 30	**SING**
LEVEL 31	**JOUX**
LEVEL 32	**PINK**
LEVEL 33	**GOGO**
LEVEL 34	**LETS**
LEVEL 35	**QUAD**
LEVEL 36	**BRIL**
LEVEL 37	**EGGS**
LEVEL 38	**HENS**
LEVEL 39	**NAIL**
LEVEL 40	**SOAP**
LEVEL 41	**FOAN**
LEVEL 42	**MEEK**

AMSTRAD CPC

A-320

(envoyé par Christophe Rogge-Delalain)

PREMIERE PARTIE

◊ Commencer par ouvrir la mallette afin de prendre la clef de la voiture et l'insérer à droite du volant.
◊ Cliquer sur le milieu des portes de l'ascenseur.
◊ Demander le premier étage.
◊ Sélectionner le menu des déplacements et aller à la salle de météorologie.
◊ Cliquer sur le personnage.
◊ Cliquer sur l'écran et relever les numéros de vols et les canaux respectifs.
◊ Aller au bureau de la compagnie.
◊ Cliquer sur le personnage, noter le numéro du vol et celui du code d'accès à la salle privée.
◊ Aller à la salle privée.
◊ Prendre la porte du fond.
◊ Aller au restaurant (à gauche quand vous vous trouvez dans le grand hall.).
◊ Cliquer sur le personnage.
◊ Inspecter la table du milieu de l'écran pour récupérer des indices et les noter.
◊ Revenir en arrière deux fois.
◊ Cliquer sur la porte dans le hall.
◊ Aller dans la salle privée
◊ Composer le code.
◊ Se diriger vers les pistes.
◊ Si vous arrivez au moment de l'embarquement du vol que vous allez prendre, cliquez sur l'accès aux pistes - sinon attendez.
◊ Monter dans l'autocar.
◊ Cliquer sur le cockpit de l'A-320.
◊ Vous vous trouvez maintenant dans l'appareil et n'avez plus qu'à vous rendre dans le poste de pilotage pour que comence la seconde partie de cette aventure, qui est une simulation de vol. On va vous donner maintenant quelques indications pour les deux parties suivantes

DEUXIEME PARTIE

Mettez pleine puissance pour le décollage et rentrez le train dès que possible. Lorsque le boarder rouge s'allume, c'est qu'il y a un appel radio pour vous. Mais attention ! Pour aller chercher le message, il faut que vous soyez en pilote automatique et que l'avion soit bien plat. Vous allez avoir trois ordres à exécuter :
- Le premier vous donne un cap et une altitude.
- Le second, une autre altitude
- Le dernier, un autre cap.
Puis c'est l'intervention du pirate, qui vous indiquera où atterrir - manœuvre très délicate. Juste avant de vous poser, il faut que votre vitesse atteigne 350-400 km/heure, soit une puissance d'à peu près 40 %. Quand la vitesse se révèle inférieure à 350 km/heure, sortez le train et diminuez la puissance jusqu'à 0, puis continuez à la maintenir à ce niveau. Le pirate fait alors descendre les passagers sur l'île et vous abandonne dans l'avion. Vous devez alors faire très vite : allez dans les toilettes où se trouve un message... Mais comme la porte est bloquée, utilisez votre carte de crédit pour l'ouvrir. Prenez un masque dans la cuisine, déclenchez le S.O.S. et précipitez-vous hors de l'avion - O.K. ? Vous êtes prêts maintenant pour la troisième partie.

TROISIEME PARTIE

Vous allez découvrir une maison dans laquelle il faut rentrer par la porte sur le côté, après avoir bien pris soin de mettre votre masque. Car un gaz mortel se trouve à l'intérieur. Prenez le pistolet que vous trouvez et cliquez sur la tache que vous apercevez au mur du fond. Vous aurez alors à composer un code de 5 chiffres, intercepté pendant le vol en écoutant la fréquence du pirate de l'air. Vous vous retrouvez alors dans le noir complet et devez renouveler l'opération des codes. Comme vous tombez sur un robot en charge, il suffira d'appuyer sur le bouton de droite pour le désactiver. A partir de cet instant, il va falloir être rapide et précis car vous allez vous retrouver face au pirate de l'air. Prenez le pistolet et visez sa tête ou son ventre. Une dernière épreuve encore : tournez la poignée du côté du cœur et vous pourrez alors crier : "J'ai gagné, je l'ai fini !"

ATARI ST

BIDOUILLES & BIDOUILLES

(envoi de Stéphane Conte)

CYBERNOID

A l'apparition de l'écran-titre, appuyez sur la barre d'espacement et tapez **RAISTLIN** avant d'appuyer une seconde fois sur la barre - vous obtiendrez ainsi des vies infinies. Maintenant, pour changer de niveau, il suffit de pauser et d'appuyer sur **N**.

DRAGONSCAPE

Tout en maintenant la touche **TAB** enfoncée, appuyez sur la touche **2** : vous vous retrouvez au niveau suivant. Idem avec **ALT** et la flèche vers le bas.

AMSTRAD ET MICRO NEWS



L'ABONNEMENT QUI FAIT BOUM !

ECONOMISEZ 3 NUMEROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 199 F (au lieu de 278 F)
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UNE DES TROIS CONSOLES AMSTRAD GX 4000
offertes chaque mois
à trois nouveaux abonnés tirés au sort.

☐ Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 199 F.

A retourner à MICRO NEWS 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code postal : ....
Type de machine possédée : .... Age : ....

ETRANGER ET DOM-TOM + 95 F Mandat uniquement

ECO

Ouvrez la sixième boule et placez-la sur le côté droit : Votre évolution grimpe jusqu'au cheval.

EMPIRE STRIKES BACK

Pendant la présentation, appuyez sur la touche **HELP** et tapez **XIFARGROTCEV**, ce qui procure des vies infinies. Si vous n'y arrivez pas, essayez **XIFARGROTKEV**
Autre chose, appuyez sur **L**, **C**, ou **D** en cours de jeu : une image de Luke ou de C3PO ou de Dark Vador apparaîtra.

FALCON

Appuyez simultanément sur **CONTROL** et sur **X** : votre F-16 dispose maintenant de 8 Sidewinders et d'un magasin de 5 000 obus. En principe, l'appui simultané sur les touches **CONTROL**, **X** et **2** devrait vous allouer 8 missiles.
Pour éviter les atterrissages, appuyez sur **ESCAPE** et sélectionnez "**END OF MISSION**". Vous serez automatiquement crédité des points obtenus pendant la mission.

FERNANDEZ MUST DIE

Pendant une pause, tapez **SPININORMAN** et appuyez sur **RETURN** : vies infinies.

FORGOTTEN WORLDS

Sur l'écran de présentation, tapez **ARC** et appuyez sur **HELP**. Dès lors, pressez sur **L** pour grimper d'un niveau, et sur **5** pour vous rendre au magasin.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Dans ce superbe jeu, tapez **SILLYNAM** sur l'écran des meilleurs scores : surprise

KARATE KID 2

Une pression sur **P** permet d'éviter l'affrontement avec l'adversaire au cours des premiers combats.

LETHERNECK

Tapez **CUTHBERTNECK** et appuyez sur **F3** : invulnérabilité !

OBLITERATOR

Tapez **56-37-12** : vies infinies.

PAC-LAND

Pendant le changement, tapez **AVALON** : vies infinies.

PUFFY'S SAGA

Pendant le jeu, appuyez simultanément sur **F5** et sur **F6** pour aller jusqu'au **7**ème niveau. Appuyez sur **UNDO** pour aller au 8ème niveau. De nouveau sur **UNDO** : 9ème niveau.

RICK DANGEROUS

Après avoir terminé le premier niveau, tapez **POOKY** sur l'écran des meilleurs scores : vous recommencerez le jeu là où vous avez perdu la vie.

ROAD RUNNERS

Appuyez simultanément sur **U** et sur **5** : vies infinies.

SAVAGE

Codes d'accès - niveau **2** : **SABATTA** ; niveau 3 : **PORSCHE**.

SKYRIDER

Si vous avez atteint un score supérieur à 50 000, tapez **> SHEFFIELD** : invulnérabilité.

STARGLIDER 2

En cours de jeu, appuyez sur la touche **F** pour immobiliser le vaisseau.

STARGOOSE

Pressez les touches de **F1** à **F10** : vies infinies.

P-47

(envoi d'Alexandre Jardin)

Un petit truc : quand vous arrivez au tableau des scores (ce qui se révèle moins difficile que dans d'autres jeux), il vous suffit de taper **ZEBEDEE** au lieu de glorifier votre orgueil en inscrivant votre patronyme - pour taper le Z, il faut enfoncer la touche **W** puisque le clavier du jeu est en QWERTY. Grâce à cela, en cours de partie, si vous appuyez sur **F1**, vous changerez directement de niveau. Et en enfonçant **F2**, vous retrouverez toutes vos vies...

NEC

TRUCS ET ASTUCES

(envoi de Romuald Segal)

BARUMBA

Pour continuer la partie indéfiniment, il faut presser le haut du joystick puis **Run** (la carte de début se niveau apparaîtra).

NEW ZEALAND STORY

Portes secrètes : Dans le niveau 2-1, prendre le ballon vert (uniquement celui-là) qui se trouve dans le dernier escalier, continuer jusqu'à la fin de ce niveau en passant au-dessus du kiwi en cage (attention : il ne faut pas le délivrer !), redescendre à côté et grimper les marches.
Quand vous vous trouvez en haut, il faut tirer à gauche et (miracle !) une porte s'ouvre, qui mène au milieu du 2-3.
Avis à ceux qui auraient loupé cette porte : il en existe une autre au début du 2-3. Juste après l'eau, restez en bas - vous tomberez sur 3 plates-formes entourées de piquants à leur base. Tirer juste sous la plate-forme du milieu (qui est surélevée par rapport aux autres) et là (youpi et zlika !), une porte s'ouvre. N'ayez pas peur des piquants qui se trouvent en dessous - la porte vous attirera vers elle (mais il faut vous en approcher, quelques pas suffiront). Elle vous mènera à la fin du 2-3. Pour le reste, démerdez-vous seuls - zob alors !

SON SON 2

◊ Pour avoir une gourde dès le départ, il faut faire : **haut**, **Select**, **F2** et **Run** en même temps.
◊ Pour obtenir une cafetière : la même chose, en remplaçant F2 par **F1**.

DRAGON SPIRIT

◊ Pour le test-son, faites : **gauche**, **droite**, **bas**, **haut**, **Select** et **gauche**.
◊ Pour continuer la partie deux fois de suite, appuyez sur **F1** puis sur **F2** - un petit bruit vous indiquera si la manœuvre a été enregistrée.

BLOODY WOLF

Pour obtenir des "continue" infinis :
- **Haut** + **F1** en même temps.
- **Bas** + **F2** en même temps.
- **Gauche** + **F1** en même temps.
- **Droite** + **F2** en même temps.

NEC PC ENGINE

BATMAN

(envoyé par Philippe Dioclès)

PASSWORDS

J = Joker
B = Batman
H = Haut
B = Bas
D = Droite
G = Gauche

GOTHAM CITY

Stage 1	Départ
Stage 2	J.D/B.B/J.G./B.H
Stage 3	B.H/J.D/B.G/J.D
Stage 4	J.G/B.G/B.G/J.H
Stage 5	J.B/B.D/B.D/B.B
Stage 6	B.D/B.B/B.G/J.H
Stage 7	J.H/B.D/B.H/J.H
Stage 8	B.G/B.G/B.B/J.D
Stage 9	B.B/B.H/B.H/J.G
Stage 10	J.D/J.G/B.G/B.G
Stage 11	B.G/J.B/J.H/B.G
Stage 12	J.B/J.B/B.G/J.G

AXIS CHEMICAL FACTORY

Stage 1	J.B/J.D/B.G/J.B
Stage 2	B.H/J.G/J.D/J.D
Stage 3	J.B/B.D/J.G/J.G
Stage 4	J.H/J.G/B.D/J.D
Stage 5	J.B/J.D/B.H/J.H
Stage 6	B.H/B.H/B.D/B.H
Stage 7	J.B/J.G/J.G/J.H
Stage 8	J.H/B.H/B.H/J.G
Stage 9	J.B/J.G/B.G/B.D
Stage 10	B.H/B.G/J.B/J.B
Stage 11	B.D/B.G/B.H/J.B
Stage 12	J.G/B.G/J.B/J.B

FLÜGELHEIM MUSEUM

Stage 1	J.H/B.B/B.H/J.G
Stage 2	J.B/B.H/B.H/J.B
Stage 3	J.D/J.B/B.D/B.B
Stage 4	B.G/B.D/J.H/J.D
Stage 5	B.B/B.G/B.D/J.D
Stage 6	J.H/B.G/B.H/B.D
Stage 7	B.G/B.G/J.B/B.H
Stage 8	B.D/B.H/B.G/B.D
Stage 9	B.H/B.G/B.H/B.H
Stage 10	B.B/B.G/J.D/B.D
Stage 11	B.H/J.G/B.B/B.D
Stage 12	J.G/B.G/J.D/B.G

GOTHAM CITY

Stage 1	B.H/B.D/B.G/B.D
Stage 2	J.D/J.B/J.B/J.G
Stage 3	B.G/J.D/J.H/B.H
Stage 4	B.H/J.G/B.B/J.G
Stage 5	B.B/B.D/B.H/J.G
Stage 6	J.G/B.D/J.B/B.D
Stage 7	J.D/B.H/J.D/J.H
Stage 8	B.B/B.H/B.D/J.G
Stage 9	J.H/B.B/B.G/B.B
Stage 10	B.D/B.B/B.G/J.D
Stage 11	J.B/J.B/B.D/J.G
Stage 12	J.H/B.B/B.G/J.G

CATHEDRAL FINAL STAGE

Premier adversaire
Attendez qu'il vous fonce dessus pour vous décaler et lui tirer une bonne rafale.

Deuxième adversaire
Lorsque le premier meurt, il laisse un trou dans le plancher. Pour battre le 2ème, il faut le faire venir devant le trou et le faire culbuter dedans en lui tirant dessus.

Le Joker
Tirez-lui dessus une dizaine de fois en évitant ses rafales et ses dentiers mécaniques.

PC

KULT

(envoyé par Alain Thiebot)

ASTUCES

Lorsque vous commencez, si l'on vous donne une lampe ou une corde - faites-vous tuer, jusqu'au moment où vous

aurez obtenu tous les autres objets (surtout le couteau).
Si vous voulez éliminer un garde afin de lui prendre son arme, ne le faites que dans l'**ANNO** et choisissez un garde isolé car si un autre d'entre eux vous voit, la fin est inéluctable.
Vous pouvez obtenir une corde sans aucun échange dans la salle du pendu (en bas et à gauche de la plate-forme) - à ce moment-là la lampe se révèle inutile : l'hypervision la remplace.
Une fois que vous avez réussi une épreuve, s'il vous reste un objet devenu inutile, allez vous promener dans l'**ANNO** au lieu d'aller à l'échangeur, jusqu'à ce que vous fassiez la rencontre d'un autre aspirant . Troquez alors votre bien et procédez de cette manière dans les autres épreuves (comme ça, vous ne perdrez pas une flopée d'objets comme avec l'échangeur). Vous pouvez également tuer tous les aspirants pour vous emparer de leurs possessions...
Le couteau ne s'obtient cependant qu'à l'échangeur : essayez de le prendre en dernier - mais dès le premier échange , car vous êtes alors sûr que le crâne se trouve sous le bol de gauche. Ne vous rendez jamais sur le **PARVIS** ou dans la **SALLE DE GARDE** - c'est rempli de protozorks...

MSX

TRUCS
(envoi de Fabrice Valestra)

NINJA KUN
(MSX2)

Voilà quelques options intéressantes. En appuyant sur :

- **ESC** (pause), puis simultanément sur **F2** et **SHIFT**, vous augmentez votre nombre de vies.
- **ESC**, puis F3 + **CODE** + **CTRL**, vous obtenez des vies infinies.
- **ESC**, puis **F1** + **F2** + **F3** + **CAPS** - cela permet de changer d'arme lorsqu'on appuie sur le curseur **HAUT** lors du jeu.
- **ESC**, puis **F1** + **CODE** + **GRAPH** - cela donne accès aux scènes suivantes (le jeu en comprend 30).

GOLVELLIUS
(MSX 1 & 2)

Voici un Password qui permet d'arriver sans problème à la fin du jeu :
6 4 J 2 2 W J 3 W 4
O L S K V A W Z T U
Il vous fournit en outre tous les objets ainsi que l'énergie maximum. Pour terminer efficacement ce jeu, empruntez le chemin suivant : montez d'un écran puis 3 fois à gauche, ensuite allez en haut par la rivière. Il suffit alors de détruire tous les rochers pour arriver à la dernière cave du jeu.

ROBOCOP
(MSX1 & 2)

Pour passer à un niveau supérieur, il suffit d'appuyer simultanément sur **ESC** + **TAB** + **CTLR** + **SHIFT** + **D** + **F**.

HIGEMARU
(MSX2)

Quelques Passwords pour accéder à différents niveaux du jeu...

- Cuckie Island : **FLEK JKMC IBOK ILAD CMAH AGNJ**
- Curse Island : **CADF DAKC BMFA ANII LIHG LLNO**
- Mermaid Island : **KGEI JBHF FOAH JDEM JMDA EKLK**
- Hebi Island : **KBCE JHBI BLIJ INEA DKNA JAEO**
- Dokuro Island : **AILB GOHA NIHC AIMP NHML KDMO**
- Ookami Island : **DJIM BAFF DDIJ JNBC CBFO OFEH**
- J. Knife Island : **MBMB JGFO EBPJ JFBG GKFI IGGL**

KING'S VALLEY 2
(MSX1)
(envoyé par Matthieu Persigand)

Des codes d'accès qui permettent d'arriver au stage désiré ! Les premiers numéros sont ceux des stages, les lettres qui viennent ensuite désignent le code - et les numéros suivants le nombre de vies disponibles.

2	**AIAIEOFO**	1
3	**MAMAHCPC**	2
4	**ABABKDKM**	3
5	**CICIGFLFF**	4
6	**GAGAEEAE**	5
7	**OAOACLOL**	6
8	**EAEAGFOF**	7
9	**CECEAOFG**	8
10	**CICIDOIO**	9
11	**CBGCCDKG**	10
12	**CAMBGEEF**	11
13	**IGIICBDA**	12
14	**IBMCMDLG**	13
15	**KBOCEDMG**	13
16	**LAIAAFDF**	15
17	**HBBBCEKG**	16
18	**ACEDDDHI**	17
19	**EEMGEKFE**	18
20	**GIFAGOCG**	19
21	**IEFEBGOO**	20
22	**DECNDPIA**	99
23	**IFOGECKN**	99
24	**GIGCEOBI**	99
25	**IGGGACOO**	99
26	**DEDFHHOA**	99
27	**BLJKGIBN**	99
28	**AOENAJGE**	99
29	**KBNJEMMG**	99
30	**DEDNCPKA**	99
31	**NAPMDFAB**	99
32	**KCAJEEOP**	99
33	**JCBJFEEP**	98
34	**GIIKEOAE**	99
35	**ICEGEPHB**	40
36	**AEJBDGML**	40
37	**IJFAHKFD**	41
38	**BJDCENJI**	42
39	**AJNBCCPM**	43
40	**CIEFCAIN**	44
41	**AKFBGCLN**	43
42	**BEKJGGCD**	44
43	**IKNBCCHN**	45
44	**IIFIAPOP**	43
45	**BBGKFFNA**	41
46	**CCOEDMEC**	41
47	**BBHKHFAA**	41
48	**BICBEJIC**	41
49	**MMFAGKIG**	42
50	**EDCECMJD**	43
51	**MMNAACJO**	42
52	**EDEEEMND**	43
53	**ACGLDPKM**	80
54	**KOGHDEDO**	79
55	**INNOHCNN**	79
56	**PCHACHIJ**	78
57	**MBMLANJJ**	77
58	**AOJOHCBO**	77
59	**DLHIEAPD**	77
60	**OAPBHOEP**	77

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

Alpha Waves







Passeport pour un nouveau monde : LA REALITE VIRTUELLE. Au programme : explorez un labyrinthe d'ondes et de lumière, découvrez la mécanique des rêves et défiez la puissance des ondes ALPHA. Une expérience hallucinante, riche en sensations irréelles jusqu'alors inconnues.

- ▲ 2 MODES : EMOTION OU ARCADE
- ▲ 256 SALLES A DECOUVRIR
- ▲ UNIVERS 3D TEMPS REEL
- ▲ 1 A 2 JOUEURS SIMULTANES
- ▲ 100 % NEW AGE

INFOGRAMES

Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

The light corridor

« L'écho des lumières sur les murs de silence »



Voyagez à la vitesse de la lumière et capturez les rayons de couleurs, vous atteindrez le défi suprême : faire briller de nouveau les étoiles !

- ▲ UNIVERS EN 3D
- ▲ NOMBREUX CHALLENGES
- ▲ 50 TABLEAUX
- ▲ EDITEUR DE TABLEAUX
- ▲ 112 JOUEURS
- ▲ GAME PLAY UNIQUE
- ▲ 100 % VERTIGE



Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

PETITES ANNONCES GRATUITES

Jamais vu ! Non seulement les petites annonces de Micro News sont gratuites mais en plus elles sont hyper-rapides ! Renvoyez le bon ci-joint avant sa date de péremption et votre annonce paraîtra dans le prochain numéro. Vous devez utiliser le bon à découper original, les photocopies ne sont pas acceptées.

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + tuner TV + 40 disks + bureau + reveil + accessoires + manuel + pistolet et 8 jeux Valeur 7 000 F Le tout vendu 4 800 F **Frédéric Mathieu, 155, avenue de Morangis, 91200 Athis-Mons. Tel. : 69.38 27.17**

Vds CPC 464 + adaptateur MP1 (TV) + joystick Moonraker + 39 originaux (Star Wars Rick Dangerous Ikari Warriors Captain Blood Adv Dungeons & Dragons etc). Prix 1 500 F **Laurent Masson, 25, rue Julien-Gallé, 92700 Colombes Tél. : 47.85.22.47.**

Vds CPC 464 + MP1 (TV) + 2 joysticks + lecteur DD1 disks + nombreux jeux (200) Le tout en tres bon état + revues anciennes et récentes 2 400 F **Christophe Bassoulet, 96, chemin des Chênes, 95620 Parmain Tel : 34.73 45.81 le soir à partir de 19 h 30.**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + utilitaires + housses de protection + cordon K7 + manettes + livres de programmation + revues Le tout 2 500 F **Yan Tcheng, 9, rue Matte-Brun, 75020 Paris Tél. : 46 36.86.42.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nombreuses revues + 150 jeux Le tout en tres bon état 2 700 F **Sylvain Le Gall, 3, rue Dombasle, 93100 Montreuil. Tel. : 48.58.37.03.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 70 jeux + revues + joystick + boîte de rangement + kit de télechargement + manuel Le tout en très bon etat 3 000 F **Guillaume Jumel, 13, clos Mathilde à Val-de-Reuil. Tel. : 32 59.20 62 en province.**

Vds CPC 464 mono + prise Péritel+ synthe vocal + 2 HP + Mirage Imager + jeux Le tout 1 500 F **Paul Nicolas, 95, avenue Jean-Moulin, 91390 Morsang-sur-Orge. Tel. : 60 15.51.50.**

Vds 6128 couleur très bon etat + joystick + doubleur + kit de telechargement + crayon optique + assembleur Z80 (avec manuels) + nombreux jeux et utilitaires (Discology) + câble K7 (avec jeux K7) Le tout 3 000 F **Stephane Sinic, 7, avenue Solferino, 92600 Asnières. Tel. : 47.90.42.70.**

Vds K7 avec notices pour CPC 464 (Winter Games, Langue de Cristal, Silent Service, Crazy Cars 1, Compilations tels que Million 1, 2 ou 3 Pub Games etc) **Fabrice Stryjakowski, 24, rue des Glaïeuls, 62119 Dourges**

Enrhumé perpétuel, pour cause de double emploi, cède à bon compte **fenêtre entrebâillée**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante Amstrad DMP 3160 + 400 jeux + 2 manettes Le tout 2 500 F **Camille Vitroly Tel : 67.42.73.66 en province.**

Vds Scanner Dart pour CPC 6128 et 464 avec 1 disk ou une K7 + notice Le tout 500 F 3 heures de fonctionnement (sous garantie 6 mois) Port compris **Eric Konstanty, Biesme, 51340 Parny-sur-Saulac. Tél : 26 73.76.12 après 18 h.**

Vds CPC 6128 couleur (oct 89) + 3 joysticks + manuel + revues + disks (60 jeux recents) + Discology Le tout neuf 6 000 F Vendu 3 500 F à débattre **Sebastien Guimond, Le Bourg, 61400 La Chapelle-Montligeon. Tél : 33.83.80.63.**

Vds CPC 6128 couleur + joystick + 45 jeux + pistolet Magnum + nombreuses revues Prix 3 000 F, état neuf Les jeux sont des news **Julien Leroux, 116, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tel. : 42 39.65.77 à partir de 18 h.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + imprimante Amstrad 2160 + doubleur + jeux (Barbarian Vigilante etc.) Le tout 4 200 F à débattre 6128 seul 3 000 F Imprimante seule 1 000 F à débattre **Olivier Anjos, 237, rue Edouard-Vaillant, 37000 Tours Tel. 47 05.26 29.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + manuel + guide de programmation + 76 disks dont Sim City, Tennis Cup Great Courts Ghostbusters 2, Rick Dangerous Skateball, Strider, Disco, R-Type etc Valeur 5000 F Le tout vendu 2000 F **Alexandre Bertin. Tel. 56 36 73.72 en province.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disks + synthetiseur parole + 2 manettes + 30 jeux originaux sur disks + 100 jeux sur disks (news) 3 500 F a debattre **Emmanuel Pessard, 2, rue Hector-Berlioz, 69140 Rillieux. Tel. 78.88.10.18**

Vds CPC 6128 couleur + 30 jeux + housse + joystick + console Nintendo + 4 jeux (Mario 1, Track and Field 2 Gradius, Excite Bike) Le tout en très bon etat 3 500 F ou échange contre STE couleur **Mathieu Lafois, 32, rue des Belles-Feuilles, 75116 Paris Tel. 47.27.52.55.**

Vds CPC 6128 couleur + manette Navigator + nombreux jeux (30 environ dont Double Dragon, Dragon Ninja, Skate Ball, Bubble Bobble Barbarian etc) + livre de Base + disks vierges en bon etat 3 500 F **Cedric Letki, 41, rue Melle-Poulet, 77450 Esbly.** Tel : **60.04.03 59 à partir de 19 h**

Vds CPC 464 mono + boîtier disks DD1 + imprimante DMP 2000 + 220 jeux (Ghostbusters 2 Tennis Cup Indy Tintin, Barbarian 1 et 2 Tennis Cup etc) Valeur plus de 12 000 F Vendu 5 000 F **Thomas Findji, 216, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison. Tel : 47.49.01 14.**

Offre situation d'avenir à **gynécologue-ingenieur du son** pour reparation d'enceintes acoustiques

Vds CPC 464 mono + prise Pentel MP2F + livres Basic Plus, Assembleur de l Amstrad, Turbo Pascal sur Amstrad + photographie sur Amstrad + jeux + livres Prix 1 500 F **Jacques Vandamme, 11, rue St-Gérard, 59150 Wattrelos. Tél : 20.01.76.65.**

Vds CPC K7 originaux a tous les prix Envoyez la liste **Michel Mantel, 1/42, groupe Renovation, 59160 Lomme Tél : 20.92.95.70.**

Vds Multiface 2 Plus + Dartscanner + disks 3" pour Amstrad Prix intéressant Faire offre **Eric Ringeval, 23, résidence du Bois- de-Charmes, 59300 Valenciennes. Tél. 27 41.35 56 le soir.**

Vds CPC 464 mono + souris neuve + 2 500 F de jeux + synthe vocal + revues + joystick + pistolet + console Vectrex Le tout sous garantie 1 000 F **François Théodore, 30, rue de la Mare, 75020 Paris Tel : 46.36.63.37**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + tuner TV + radio réveil + 50 disks (200 jeux environ) + copieurs Discology V 2.0 à 5 0 Hercule 2 + bureau Le tout 3 900 F **Olivier Fortier, 64, rue de la Mares, 95320 St-Leu-la-Forêt. Tel : 39.60.86 58.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux + utilitaires + joystick + copieurs + manuel + revues + jeux dont Defender of the Crown, Chase H.Q , Pirates etc Le tout en tres bon état 4 000 F à débattre **Philippe Seltzer, 7, rue Guynemer, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél : 48.77 14.61**

Vds CPC 6128 écran couleur + 4 manettes et un doubleur + 180 jeux (Great Courts, Kick Off Beach Volley etc) + 2 kits de nettoyage + 2 copieurs (Discology et Objob 2) + livres ("Initiation au Basic" et "Comment exploiter les ressources de son Amstrad") + boîte de rangement + revues Prix 4 000 F Valeur 8 000 F Acheté en 88, état neuf **Fabien Lecomte, 101 bis, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tel : 60.19.09 68**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + manuel + nombreux jeux + educatifs (CP, CE CM) Le tout en tres bon état 2 200 F **Chantal Alegre, 20, rue du R.P.-Chaillet, 77500 Chelles Tel. : 64.26.16 67 apres 19 h.**

Vds CPC 464 couleur + DD1-1 + Péritel + joystick + jeux sur disks (88) dont P-47, Rick Dangerous Rainbow Islands Tennis Cup, etc Vds également livres et revues Valeur 5 000 F Cede 2 200 F à débattre **Region de l'Isere Tibo Lacroix, villa "Les Noyers", 38570 Gancelin. Tel 76.71.77 52.**

Vds jeux originaux pour CPC 464 et 6128 Région Suisse et France Envoyé enveloppe timbrée pour recevoir la liste **Laurent Cirilli, route des 3 Lacs, 74570 Mannetier-Mornex Tel. 50 39 82 98.**

Vds CPC 6128 année 89 et en excellent état + jeux (Untouchable Barbarian, Green Beret Discology V2.0 etc) + disks vierges + revues + manuel Valeur 5 000 F Vendu 3 000 F **Caroline d Encausse, Poucharramet, 31370 Rieumes Tél. : 61.47 76.67 la semaine entre 19 h et 21 h.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + joystick + boîtier de rangement + 33 disks (jeux utilitaires, discologie) Prix 2 600 F Vds K7 pour CPC 464 NF 50 F piece **Magid Djellab, 1, rue Maurice-Audin, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13 60 14.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP2160 + joystick + 4 originaux + lot de disks + lot de revues 3 000 F **Didier Lorthiois, 24, rue Fernand-Foureau, 92350 Le Plessis-Robinson. Tel : 46.30.37 48**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 30 disks (environ 110 jeux) + copieur (Hercule) + adaptateur TV + bureau adapté + radio réveil + manuel + livre Basic Très bon etat 4 500 F à débattre **Franky Laau, 5, rue des Peupliers, La Nerac, 91800 Boussy St-Antoine. Tél 69 00.99 20.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + 120 jeux (Dragon Ninja Crazy Cars 1 et 2, Double Dragon Gryzor Robocop After Burner etc) + utilitaires (Discology, Hercule 2+) + manuel Le tout 3 690 F a debattre **Philippe Bourdelier, route de Fontainebleau, residence "La Guichere", 91490 Milly-la-Forêt. Tél : 64 98 81 50**

Vds CPC 6128 couleur + 160 jeux (Black Tiger, Dragon Ninja Operation Wolf After Burner etc) + joystick Speedking + cordon pour magneto K7 + utilitaires (Hercule 4 Discology) Le tout 2 600 F Urgent ! **Jean Iroulart, 4, passage d Orléans, 94240 L'Hay-les-Roses Tel. : 46.65.58 76.**

Vds imprimante Amstrad DMP 2160 1 an tres peu utilisée + traitement de texte Valeur 1 800 F Vendu 890 F **Nicolas Laine, Surcy, Mezieres-en-Vexin, 1, rue de l'Huis, 27510 Tourny. Tel : 32.52 30 01**

Chat de gouttière obsédé sexuel achete **photos de chattes a poil(s)**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + jeux + revues tres nombreuses + livres utilitaires + jeux educatifs **Julio Beljoco, 91, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux Tel. : 46 38 78 70.**

Vds CPC 464 couleur avec 30 jeux originaux + 3 joysticks + utilitaires + revues recentes et anciennes + manuel L'ensemble 2 500 F Echange jeux sur Nec (Vigilante Shinobi Wonderboy 2, Bloody Wolf contre Robot Kid Gunhed Final Lap) **Pascal Lefevre, 18, quai A.-Le Gallo, 92100 Boulogne Tel. : 46 04.83 90.**

Vds CPC 464 + lecteur DD1 + 55 disks avec jeux + ampli 2 x 20 watts + joystick Speedking + une cinquantaine de revues + adaptateur Pentel couleur Le tout 1 800 F **David Clochette, 8, rue de Meriel, 93200 St-Denis. Tel : 48 29.14 36**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 50 jeux + lecteur disks + imprimante DMP 2160 Amstrad Le tout en tres bon etat 3 000 F **Jean-Jacques Elsensohn, 23, rue des Chênes, Le Petit-Bois, 44240 Suce/Erdre. Tel 40.77 99.42.**

Vds CPC 464 couleur + 50 jeux + livres sur Basic et CPC 464 + manuel + calculateur graphique + K7 vierges Bon etat Valeur environ 4 000 F Le tout vendu 2 200 F à debattre **Stephane Rabier, 113, rue de Lille, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. 20.05.06.14**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur CTM 644 + 80 jeux

+ utilitaires + pokes + manuel + revues + 3 joysticks (Kickjoys et Navigator) Valeur : + de 6 500 F. Le tout vendu : 3 000 F. **Stephane Chataux, 52, bld Jean-Jaurès, 92110 Clichy. Tel. : 47.37.95.16.**

Vds CPC 464 mono + lecteur disks DD1 + joystick + adaptateur couleur + nombreux jeux + manuels. Le tout en tres bon etat : 2 500 F. **Loic Jamyot, 3, rue des Lys, Les Bréviaires, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tel. : 34.84 94 15**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + nombreux jeux + boîtes de rangement. Le tout en bon etat : 1 500 F. **Olivier Meerson, 26, rue Linois, 75015 Paris. Tel. : 45 75 72 32**

Vds CPC 464 couleur + nombreux jeux + manette + revues + Tuner TV. Le tout : 3 000 F. **Christian Fleury, 54, rue Pau, 62150 Haudoin. Tel. : 21 53 20.16.**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + livres + revues + joysticks : 3 000 F. **Jean-Michel Doche, Savigny, 74520 Valleiry. Tél. : 50.60 41.36**

Vds disks pleins de news (60 F) sur CPC 6128. Possède Double Dragon 2, After Burner, Shadow Warriors etc.). Disks et frais de port compris. **Johann Chaumont, La Clide, Mortier-Rozeille, 23200 Aubusson. Tel. : 55 63 86 08**

Vds CPC 6128 en tres bon etat + ecran couleur + des super jeux pour un prix honnête et raisonnable : 2 000 F. **Behrang Kheyr-Pour, 31, hameau des Joncherettes, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12 03.66**

Vds CPC 464 monochrome + 3 manettes + 70 jeux (Ikari Warriors, Barbarian, Target Renegade etc.). Le tout : 1 400 F + frais de port. **Patrice Smolen, 20, rue du 11-Novembre, 63650 La Monnerie-le-Montel. Tel. : 73.51 45.32**

Vds CPC 6128D + moniteur couleur + nombreux jeux dont Beach Volley, Shadow Warriors, Rainbow Islands, Incorruptibles, Manoir de Mortevielle et beaucoup d'autres + joystick : 1 600 F. Urgent ! **Frederic Costa, 124, bld Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tel. : 43.31 76.92.**

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + 1 doubleur + jeux (115 env) + utilitaires (Discology) + revues + câble Pentel + livre (Manuel de l'utilisateur). Le tout en tres bon état : 3500 F. **Michaël Cerizier, 41, rue des Bouleaux, 44400 Reze. Tel. : 40 84.20.20 le soir vers 19 h ou les samedis et dimanches.**

Vds CPC 6128 couleur + nombreux disks de jeux et K7 vierges + compilations + joystick + boîte rangement + meuble neuf : 3 600 F. **Clotaire Gaillard, Les Cottages Fleuris, chemin de St-Marc, 83000 Toulon. Tel. : 94 03.76.26**

Vds jeux originaux pour CPC 6128. Lot de 17 jeux dont Kick Off, Strider, Turrican, Great Courts. Valeur : 2 500 F à debattre. **Gregory Albano, 3, place Stalingrad, 75010 Paris. Tel. : 40 35 54.16.**

Vds imprimante Amstrad DMP2160 peu servi : 1 000 F. Synthé vocal Technimusic : 250 F. **Philippe Fossorier, Llaudy, 74540 Alby/Cheran. Tel. : 50 68.25 38 apres 18 h.**

Urgent ! Vds CPC 6128 couleur + nombreux jeux (Targhan, Les Vainqueurs, Justiciers n°2 etc.). Prix : 3 000 F. **Samuel Masson, 66, residence Berenice, 59570 Bavey. Tél. : 27 39.86.62.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 150 jeux (Tintin sur la Lune, Rainbow Islands etc.) + revues + 60 disks + Disco 5.1 + housses + une boîte de rangement + kit de télechargement. Le tout : 4 500 F. **Christophe Caron, 1009, rue des Facons, 62400 Locon. Tel. : 21.27.83 07.**

Vds lecteur 5 1/4 CPC + câble + cordon + sélecteurs A-B P-F : 1 200 F a debattre. Utilisable immediatement. **Kuy Lim Thong, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03 02 74**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + Textomat + papier + rouleau + nombreux jeux (Gunship, Chase H.Q., Double Dragon, Operation Wolf etc.). Le tout en tres bon etat : 3 500 F. **David Mazaltarim, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tel. : 46.36 89.19**

Vds jeux originaux pour 6128 (Strider, Crazy Cars 2, Corsaire, Silk Worm : entre 70 F et 120 F piece). Vds aussi pistolet Gun Stick + 4 jeux. Echange jeux pour Amiga sur region de Chalon-sur-Saône. **Eric Bouillot, cidex 1734, 71240 Varennes-le-Grand. Tel. : 85 44 20 71.**

Vds jeux sur disks pour CPC : Klax + Chase H.Q. + Ninja Spirit + Oriental Games + Iron Lord + Shinobi etc. Prix : 60 F piece. **Christophe Le Touilec, 42, rue Hector-Berlioz, 56700 Hennebont. Tel. : 97 36 27 12.**

Vds CPC 464 couleur + nombreux jeux + 2 manettes + Tuner (fonction télé) + radio reveil (adapté ou tuner). Le tout ayant tres peu servi : 4 200 F à débattre. **Eric Chessang, 30, rue des Jardins-d'Ifiane, 63200 Clermont-Ferrand. Tel. : 73 24.67 44.**

Vds CPC 464 avec lecteur de disks + un tas de trucs et astuces + lecteur de K7 intégre + une centaine de jeux (disks et K7) + 2 joysticks. Le tout en tres bon etat. Valeur : 8 500 F. Vendu : 6 000 F. **Samuel Pesanti, 45, rue Jean-Jacques-Rousseau, 59370 Mons-en-Baroeul. Tel. : 20 04.00.52 apres 16 h.**

Femme-tronc ayant perdu la tête est prête a se mettre en deux pour celui qui saura lui faire oublier son emputation du sein gauche.

Vds softs sur CPC. Prix : de 10 F a 100 F ou le lot 400 F. Jeux pour CPC 6128 : 15 F à 25 F piece. Vds Highway Patrol (disk) : 100 F ou échange contre Turrican (disk). Pour liste preciser disk ou K7. **Eric Kaufeld, 2, rue Repp, 67300 Schiltigheim**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + très nombreux jeux + tuner TV + meuble + joystick + radio-reveil Amstrad + utilitaire de maths 4eme. Valeur : 5 700 F. Le tout vendu : 3 500 F. **Guillaume de Moor, 6, rue d'Eth à Wargnies-le-Grand. Tel. : 27.49.76.96.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur de disks + Quickjoy Jet Fighter + 5 jeux en K7 et plus de 40 jeux sur disks dont originaux. Bon etat. Prix : 3 500 F. **Thomas Reynaud, 1, rue de la Melonnière, 92500 Rueil-Malmaison. Tel. : 47 51.21.81.**

Vds CPC 6128 avec manettes + jeux (Quad, Batman, Shadow Warriors, Great Courts) + ecran couleur + manuel + pistolet. Le tout : 2 200 F. Vds jeux : entre 30 F et 120 F à débattre. **Pascal Egret, 8, allee Fleming, 92000 Nanterre. Tél. : 47 24 16.25.**

Vds CPC 6128 couleur + manuel + nombreux jeux + manette. Le tout : 3 000 F. Vds aussi console Sega + 2 manettes + 4 jeux. Le tout : 1 200 F. Je cherche aussi un Amiga 500 ou Atari 520 STE ou STF : environ 2 000 F. **Renaud Fauque, Terre-des-Frères, 84110 Villedieu. Tél. : 90.26 93.85.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur (état neuf) + 2 joysticks + nombreux jeux (Kick-Off, Operation Wolf etc.) + revues + livre d'initiation au Basic. Prix : 2 000 F. **Dept 78 et alentours. Thomas Cassuto, 606, chemin du Bord-de-l'Eau, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : 39.75.75 75.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur complet, etat neuf + nombreux jeux. Prix : 2 800 F. **Ghislain D'Herve, 85, bld Pasteur, 75015 Paris. Tél. : 43 35.00 03.**

Vds CPC 6128 couleur : 2 000 F. Imprimante 24 aiguilles Seikosha SL80AI : 2 000 F. Digit Ara : 500 F. Tuner TV : 500 F. Logiciels, manette, lecteur 5"1/4 : prix à débattre. Vente separee possible ou le tout : 5 500 F. **Pascal Bichereau, 43, rue de Menilmontant, 75020 Paris. Tél. : 43 66 28 91**

Vds CPC 464 mono + livre + 2 joysticks + jeux dont Star Wars, Barbarian 1 et 2, Renegade, etc. Prix a defier toute concurence et a debattre. Le tout est en bon état et n'a presque pas servi. **Anthony Granier, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oleron. Tel. : 46.47 33 58**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 2 joysticks + prise double + 150 jeux dont (Les Justiciers, Les As de l'Arcade, OCP Art Studio + Disco 5.4) + revues. Le tout en tres bon état : 4 000 F. Urgent ! **Sébastien Gallot, 4, avenue de Verdun, 70360 Scey-sur-Saône. Tel. : 84 68 84 55**

Vds CPC 6128 couleur + 25 disks (115 hits) : 2 500 F. Imprimante couleur Okimate 20 : 700 F + traitement de texte et prise Péritel. **Olivier Patte, 50, rue Corvisart, 75013 Paris. Tel. : 43 31 46 47.**

Vds CPC 464 couleur + lecteur de disks + 20 jeux K7 + 14 jeux disks + 2 joysticks + 18 boîtiers pour disks + doubleur de joysticks. Le tout : 1 500 F. **Julien Pomposo, impasse des Vergers, 38450 Vif. Tel. : 76.72 54 96.**

Vds ou recherche jeux sur K7 pour CPC : Last Ninja 2, Robocop, Prohibition etc. Prix : tous a 50 F. Recherche Batman, Gryzor et tous les jeux d'aventure sur K7 (Zombi). **Stephane Herault, 1, avenue de la Gare, 37190 Arable-Rideau. Tél. : 47 45.21 75.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 320 jeux (Out Run, Robocop, Barbarian 1 et 2, After Burner, Forgotten Worlds etc.) + joystick + manuel + boîte de rangement + utilitaires + originaux + Discology. Prix : 2 998 F. **David Frak, 6, square Clignancourt, 75018 Paris. Tel. : 42 52 28 10.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + souris + crayon optique + table traçante Graphiscop + OCP Art Studio + imprimante DMP 2160 avec Textomat + Multila 2 + Disco + nombreux jeux originaux (Iron Lord, Turrican, Bomber etc.). Le tout : 3 300 F. **Jean-Luc Clerc, rue Pierre-Loti, 47110 Ste-Livrade-sur-Lot. Tel. : 53 01.36 35.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux + Tuner TV + radio reveil + bureau + livre 6128 + antenne portable. Le tout : 3500 F. Possibilite de vente separee. Urgent ! Tout en tres bon etat (neuf). **Gérard François, 7, rue du Marais, 93100 Montreuil. Tel. : 48 57 62 71.**

ATARI

Vds Atari 1040 STF + ecran couleur + 30 disks vierges + cable et logiciel de télechargement + joystick. Prix : 5 100 F. **Imed Trabelsi, 45, bld de la Chapelle, 75010 Paris. Tel. : 46 74 41.31.**

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

(valable jusqu'au 31 décembre 1990)

A RETOURNER A MICRO NEWS (P.A.) - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : .... PRENOM : .... TEL. : ....

ADRESSE : ....

.... RUBRIQUE : ....



Vds 520 STF DF + 2 joysticks + tres nombreux logiciels en tous genres + manuel + livres + souris neuve + mags Prix 2 500 F ou 3 900 F avec ecran couleur **Arnaud Mathe, 8, rue Froidevaux, 75014 Paris. Tel. : 43.22.76.14 apres 18 h sauf week-end.**

Vds originaux pour ST Sim-City Operation Stealth, Rock Star 100 F piece Bat 120 F Echange F29 contre F19 **Olivier Felben, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald.**

Vds Atari 520 ST double face nouvelles roms + cartouche digitaliseur + livres + revues + utilitaires (GFA Rogtrace, GFA 3 03, Spectrum) + 80 disks + démos) Valeur 4 200 F Vendu 2 700 F **Jy Lemoine, 1, rue des Muguets, 59000 Lille Tél. 20 53.16 97**

Vds Atari 520 STF (drive interne double face) + souris + Pentel Plus + 2 joysticks + un drive externe double face + 5 jeux originaux Le tout 2 800 F **Gilbert Troupenat, 11, rue Marcel-Pagnol, 16400 Soyaux Tel 45.92 36 80.**

Vds Atari 520 STF double face + moniteur couleur + 2 manettes + souris + jeux en tres bon etat dont Double Dragon Dragon Ninja Rambo 3 etc Prix à débattre Vds ou échange également jeux sur Gameboy **Brice Hernout, 7-9, rue Jules-Vercruysse, 93170 Bagnolet. Tel . 43 63.41 66.**

Vds Atari 520 STF DF + moniteur couleur + souris + tapis souris + jeux originaux Le tout en tres bon état 3 400 F **Yann Kolkowicz, 54, rue Philippe-de-Girard, 75018 Paris Tél : 42.02 90.79**

Vds Atari 520 STF DF + 50 jeux + souris + docs + joystick Le tout sous emballage et en tres bon etat, achete fin 89 Vendu 2 500 F Atari + TV couleur 36 cm (Oceanic) achete en 88 3 500 F TV seule 1000 F **Thomas Le Breton, 43, avenue de la Republique, 92340 Bourg-la-Reine Tel. 45 47.80 24**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC1425 + mouse + joystick + doubleur + 90 disks + boîte de rangement Le tout 4 000 F + meuble moniteur et tiroir clavier **Siegfried Chalros, 8, rue des Anémones, 95120 Ermont Tel . 34.14.12 45**

Vds nombreux jeux pour ST Parfait état dans emballage d'origine Prix 100 F à 150 F piece Vds aussi console Sega en très bon etat + 3 jeux + Phaser 1000 F **Norbert Mauger, 101, avenue de la Cour-de-France, 91420 Morangis. Tél . 64.48 45.07.**

Vds jeux pour ST Possède Indy Adventure (120 F) Full Matal Planet (100 F) Populous compatible STE (100 F) Pas d'echanges possibles **Alexandre Matsis, 10, rue de la Liberation, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne Tel. 43 06.87 86.**

Vds originaux ST Shadow Warrior (100 F), Gold of the Aztec (100 F), Canlerfold Square's (40 F) Castle Master (70 F) ou echange les 4 contre ST Replay 4 ou le Stos Basic **Thierry Dumay, lot. 'La Tuilerie', 38410 Uriage Tel : 76.89 23 12.**

Vds 520 STF NR DF + TV couleur 36 cm + drive externe DF 3"1/2 + 250 disks + Freeboot + accessoires + bureau Le tout 5 200 F Region Var uniquement **Sebastien Lapique, La Garniere, 83210 Sollies-Toucas. Tél . 94.33.76.65**

Vds ou échange console Lynx + Electrocop + Blue Lighting + California Games + Chip's (prix à debattre) contre jeux Sega Megadrive **Serge Laurent, villa Champs-Tisserand, 01440 Lingeat-Viriat Tél. 74.25.33.46 après 19 h**

Vds Atari 520 STF en parfait état + nombreux jeux (Fire and Brimstone KickOff Ninja Warrior etc) + 2 manettes 2 800 F **Exclusivement sur Marseille. Lionel Moatti, 327, avenue Prado, Le Montcalm, 13008 Marseille. Tel : 91 76.15 66**

Vds lecteur externe double face pour Atari 520 STF + Chess Player 2 150 F (séparément) ou 600 F l'ensemble **Gilles Caroll, 2, avenue du Moulin, 77230 Moussy-le-Neuf. Tel. 60 03.47 86**

Vds Atari 1040 STF + Freeboot + moniteur noir et blanc SM 125 + souris Anko + drive Cumana externe + emulateur Macintosh Spectre GCR avec ROM 128 Ko + logiciels Mac (bcp) + joysticks + revues + softs originaux (news dont F29, Sim City Flood Kick Off 2 etc) + démos utilitaires 9 500 F Possibilité écran couleur **Jean-Marc. Tél : 42.04 76.53 région parisienne.**

Vds jeux originaux pour Atari 520 STF-E ou 1040 Possede Ivanhoe Sir Fred, Ghost'n Goblins Kick-Off 2 Fire and Brimstone Le tout 400 F avec docs et boîtiers Cherche contacts sur Mega Drive **Philippe D'Amario, 7, rue Chateaubriand, Val d'Albian a Saclay Tél. 60 19 26.64**

Vds Atari STE 1040 monte a 2 megas de memoire lecteur interne 720 Ko + moniteur mono Atari SM 124 etc **Claude Thomas, 2, square Lenine, 93100 Montreuil. Tel . 48 58 31.62.**

Special Noel ! Vds console Lynx + 7 jeux + casque le tout garanti 8 mois 1 600 F Vds console Sega + 6 jeux + Speedking + Fire 1 500 F Vds moniteur couleur + Tuner (TV) avec télecommande 2 000 F Vds moniteur mono CPC 500 F **Jean-Christophe Fontaine, 12, rue Henri-Lebasque, 77400 Lagny Tél . 60 07.11 66.**

Vds news et oldies pour Atari 520 STE/STF Liste sur demande **Gérald Conche, 33, rue Andre-Maurois, 19100 Brive Tel 55 24 40 34**

Vds 50 jeux ST Possede Imperium, Venus, Satan, Sim City Loom Raiders Populous A M C., Kult Bubble Bobble, Projectyle Kick Off 2 Klax Dan Dare 3 Fusion Xenon 2 Chase H O Block Out, Ghost n Goblins, Ultima 4 Dynasty Wars etc Prix entre 80 F et 120 F **Didier Ouvre, 24, rue André-Sabatier 92000 Nanterre Tel. : 42 04.76 53.**

Vds jeux sur Atari ST Batman Secret Agent, Sly Spy et Indiana Jones Action 80 F piece Starblade, Indiana Jones Adventure, Ghostbusters 2 Chaos Strike Back 100 F pièce Tous originaux **Nicolas Bouttier, 4, rue Neuve-de-la-Chardonnière, 75018 Paris Tél 42 52.03 81.**

Vds jeux Atari ST (news) Ivanhoe, Targhan, Dragon of Flame Knight Force tous originaux 420 F le tout ou 100 F piece **Frederic Grizot, 10, rue de la Republique, 21340 Nolay Tel 80.21 72 85.**

Télegramme aux possesseurs de ST ! Vds ou échange softs Vds TO8 + lecteur 3"1/2 Prix à debattre **Martin Brunhes, 68, allee Wagner, 76230 Bois-Guillaume. Tél : 35 60 31.30.**

Vds originaux pour Atari ST (Buffalo Bill Tintin sur La Lune A320, Kick-Off, APB Double Dragon etc) sans les boîtes ni les docs Vds boîte de rangement (40 disks) 3 1/2) **Yvan Kechkeguian, 36, rue du Château, 56400 Auray. Tel 97 24.18 96.**

Vds ou échange nombreuses news sur 520 ST (E) Débutants acceptes Envoyer liste **Antoine Delpire, 10, rue de Reims, 59175 Templemars Tel. 20 97.15.22**

Eclatez-vous sur votre ST ! Vds Sim City (original) Valeur 300 F Vendu 139 F port non compris Cadeau partie sauvegardee avec argent à volonte ! **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart Tel : 20 92.63 77.**

Vds jeux (boîte + notice) pour ST Castle Warrior, Barbarian 2 F-15 Double Dragon 2, Full Metal Planet etc Prix 80 F piece **Renaud de Saunhac, 12, rue Pasteur, 51000 Albi. Tel : 63 47.01.49.**

Vds ou échange news sur STF à des prix Micronewsiens (de 20 F à 100 F) et achète lecteur externe 3"1/2 DF J attends deja votre offre (sympathique si possible !) **Frederic Savary, 15, rue Picot, 75116 Paris Tél : 47 55 02 36 en semaine**

Vds Lynx + piles + adaptateur secteur + ComLynx + California Games + casque stereo + Blue Lighting Le tout en tres bon etat acheté en juillet 90 Valeur 2 145 F Vendu 1 290 F port compris **Fabien Daguerre, 6, rue des Carrières-Peyramale, 65100 Lourdes. Tel : 62 94 45.10**

Vds Atari 1040 STF etat neuf (1 an) + imprimante 9 aiguilles Epson LX-800 + bac feuilles à feuilles + 25 Mo de logiciels (PAO, DAO traitement de texte, nombreux jeux) Le tout avec câbles video et joystick 6 500 F **Gilbert Abécéra, 54, rue du Four, 75006 Paris Tél. : 42 22 89.12**

Stop affaire ! Cède 1040 STF + Freeboot + moniteur couleur Philips + 200 disks (nombreux jeux, news, utilitaires pros) avec boîtes de rangement + 4 joysticks + nombreux livres + revues Le tout en excellent état 4 800 F Urgent ! **Nicolas Louis, 16, rue Victor-Hugo, 92270 Bois-Colombes. Tel : 47 81 53 84 dès 19 h.**

Vds 520 STF (gonflé 1040) double face + clavier pro + 2 joysticks + cordon externe + souris + SM125 + moniteur couleur Philips 4 200 F Sans moniteur 3 400 F Vds MT80PC + comp Epson + papier 900 F **Laurent Le Dien, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris Tel . 43 25.35 59 apres 20 h**

Vds Atari 520 STF double face en très bon etat (revisé) + 2 joysticks + 40 jeux (20 originaux) + disks vierges + nombreux utilitaires + 6 livres + revues 3 800 F **David Slakmon, 2, rue Voltaire, 75011 Paris Tel. 43 70 92 56 de 9 h à 20 h.**

Vds Atari 2600 + 15 jeux + 2 joysticks + transfo Le tout 550 F Vds aussi CPC 464 + 30 jeux + joystick + livres sur Basic + moniteur couleur Le tout en bon état 1 200 F **Jean-Philippe Faivre, 203, avenue de Nonneville a Aulnay-sous-Bois. Tel : 46.69 69 36**

Vds originaux ST 60 F piece (Double Dragon After Burner R-Type Nebulus Super Hang-On Gauntlet 2 etc) **Fabrice Bajolais, 25, avenue des Chevrefeuilles, 93220 Gagny Tel. 43 88 09 01.**

Vds 520 ST SF + moniteur couleur Eurêka + souris + disks Le tout 1 950 F Vds aussi Terminal Dec VT200 300 F Traitement de texte pour PC (Textor Nathalie 2 + originaux + docs et DD 20 Mo Miniscribe PC) **Christophe Cornilleau, 2, rue des Rougets, 77580 Crecy-la-Chapelle. Tel . 64.36 91.56**

Vds Atari 520 STF + souris + jeux + (F29 Fred, Midnight Resistance Sim-City etc) + utilitaires Le tout en tres bon etat 3 100 F **Bruno Krajewski, 5, route de Houx, Hanches, 28130 Epernon Tel. 37.83 74 96 apres 19 h.**

Vds Atari 520 STE + souris + joystick + jeux (Targhan, Chase H Q Blood Money Les Aventuriers etc) Garantie jusqu au 20 janvier 91 Etat impeccable Prix 2 900 F **Eric Muller, 13, avenue du Pdt-Wilson, 92150 Suresnes Tel. : 49 31.77.66.**

Vds câble Null Modem pour liaison ST-ST Amiga-Amiga pour jouer à 2 (Stunt Car, Populous etc) Prix 100 F + 17 F de port Boîtier souris + joystick 150 F avec inv **Denis Taupenas, 28, rue des Sources, 92160 Antony Tel : 42.37 77.06**

Vds 520 STF DF + câble Péritel + souris + manette + jeux (West Phaser etc) + utilitaires 2 000 F **Olivier Pomatto, 565, chemin des Rascas, B4, 06700 St-Laurent-du-Var. Tel : 93.14 14 32**

Vds Atari 520 STF DF + 100 disks bien remplis + boîte de rangement + 2 joysticks + souris + manuels + livres Le tout pour seulement 2 700 F **Fréderic Bourret Tel : 34 72 20 22**

Vds console Atari Lynx + ComLynx + California Games + Gates of Zendocon Etat neuf sous garantie 1 000 F **Jean-Philippe Illarine, 3, rue des Blanchisseurs, 92370 Chaville. Tel 47 50.68 19.**

Vds Atari 1040 STF + souris + joystick + câble Pertel + nombreux logiciels Parfait etat et encore sous garantie 4 mois Le tout 2 700 F **Olivier Bemme, 217, avenue Pierre-Sauvaigo, 06700 St-Laurent-du-Var Tél. 93 31 15 87**

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1425 + 2 manettes + souris + 28 jeux originaux 6500 F **Gregory Culp, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne-Billancourt. Tel. 49 09 03 20**

Vds Atari 1040 ST + moniteur noir et blanc + souris avec accessoires + jeux + docs Prix 3 500 F **Paul Mahieu, 75, rue de la Jarry, 94300 Vincennes Tel 40 84.22 46**

Vds 1040 STF + moniteur couleur + drive 5"1/4 + Freeboot + nombreux disks + Stos Basic + 12 livres + nombreuses revues Le tout 7 500 F **Goran Vasic, 10, avenue du Marechal-Lyautey, 78300 Poissy Tel. 47 26.41 37 en semaine et 30.74.23 46 le week-end.**

Vds Atari 520 STF DF en tres bon etat + souris + Péritel + 60 jeux (Kick Off + Skweek + Speedball etc) + utilitaires + demos + manette Le tout a un prix genial 2 450 F **Régis Mallard, 7, rue Pauline-Kergomard, 75020 Paris Tél : 49 93.65 23.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur monochrome + programmes de musique + livre Le tout 3 000 F Juno 106 + pied 1 400 F **Fabrice Delise, 5, allée de Cologne, 51100 Reims Tel. 26.07 23.03**

Vds Atari 520 STF + moniteur Philips + imprimante KXP 1081 + joystick + jeux + langages + docs Le tout 5 000 F **François Candau-Tilh, 62, rue Boucicaut, 92260 Fontenay-aux-Roses Tel. 46 83 17 66 à partir de 20 h**

Vds Atari 520 STE encore sous garantie 16 mois + souris + Péritel + nombreux jeux + nombreux utilitaires (50 disks) Prix 3 190 F à debattre Urgent ! **Ali Nesba, 10, rue des Acacias, 92000 Nanterre. Tel. : 47.21 60.22.**

Vds Atari 520 STF (1/89) + souris + joystick + Péritel + Degas Elite (dessin) Le tout en excellent état 2 290 F Vds aussi console Mattel Intellivision + 4 cartouches (Bowling Golf Triple Action Subhunt) + câbles 350 F ST + console 2 500 F **Thibaut Allender, 18, rue Honore-de-Balzac, 59960 Neuville-en-Ferrain Tél. : 20.94 68 28**

Vds 520 STF en tres bon etat + jeux + manette gonflee à un méga 2 300 F **Franck Voisin, 5, allee de la Paix, 9220 Bagneux Tel : 46 63.64.01.**

Vds jeux originaux sur ST Shadow of the Beast 80 F Twinworld 60 F Ghouls'n' Ghosts 30 F Midnight Resistance 40 F Le tout 160 F **Vincent Molinier, 24, rue de la Vieille-Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tel 39 56.24.64 apres 19 h**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + jeux + copieurs + logiciel traitement de texte 4 000 F Vds Atari 520 STF + drive externe + Freeboot installe + Péritel + souris + joystick + jeux + copieurs + livres 2 500 F **Françoise Guillaume, 57, allée Robert-Desnos, 77420 Champs-sur-Marne Tel. 60 06 19.85 le soir ou 60 17.35 35 au bureau.**

Vds 520 STF DF en très bon état + 30 disks vierges + souris + livres (ST bien debuter, ST Basic etc) Le tout 2 500 F ou echange contre Amiga 500 **Cyril Nachin, lieu-dit 'La Fontannelle-Sud', St-Anastasie, 30100 St-Chaptes.**

Vds et echange nombreuses news (Rick Dangerous 2 Retour vers le Futur 2 Sly Spy Turrican, Fire and Forget 2, International Soccer Challeng etc) Prix 50 F pièce **Guillaume Arnull, 9, allée Jean-Mermoz, 91270 Vigneux. Tél : 69.42 76.47.**

AMIGA

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + 80 disks 4 000 F **Yves Tel : 47 84 90 34 à Colombes**

Vds Amiga 500 version 1 3 + 1084 S + livres + 3 joysticks + A501 + 200 disks Bon état 5 000 F à débattre **Sebastien Cabel Tél : 43.43 06 16 à Paris.**

Vds Operation Stealth acheté il y a deux mois Cède 150 F **Philippe Pruvost, Promo 90-30, classe 1, E E I A A 722, 17136 Saintes-Air**

Vds Amiga 500, 1 mega + 2eme lecteur + nombreux logiciels Le tout sous garantie 5 000 F Vds Core Grafx neuve + Rock On (30/10/90/) 1 000 F **Laurent Cohen, 10, bld Victor-Hugo, 93400 St-Ouen Tel. : 40 11 95 02**

Famille modeste **cede à bon prix deux bouts** encore

jamais joints a ce jour

Vds C64 + lecteur disks + disks + adaptateur TV 1 500 F **Alexandre Bocquillon, 13, rue des Augustins a Amiens. Tel. : 22 92 38 06**

Vds C64 + moniteur couleur + 1541 + 2 lecteurs de K7 + tres nombreux disks + K7 + livres + boîtes de rangement + joystick etc Prix raisonnable a debattre **Marc Vigier, 7C, esplanade du Pharo, 13007 Marseille**

Vds jeux originaux sur Amiga Prix entre 80 F et 120 F pièce Possede Beast 1 et 2 Immortal Maniac Mansion F-19, Lancaster F-29 Fire and Brimstone Wings **Claude Ollivier, La Grande-Plaine, bât. A3, bld des Armeris, 83100 Toulon Tél : 94 27 44 76**

Vds ou echange news et oldies sur Amiga a tres bas prix Vds aussi IBM 5291 avec moniteur mono et clavier 1 500 F 2 drives 5"1/4 360 Ko 300 F pièce **Emmanuel Prein Tél : 60 08 53 23**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + 100 jeux + 2 joysticks + pistolet + housse + livres + boîte de rangement + emballage 6 000 F **Sebastien Britschu, 9, rue Adelaide-Lahaye, 93170 Bagnolet Tel : 43 64 42 97**

Vds jeux sur Amiga **Jean-Noël Caeyman, 64, rue du Reseau-Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tel : 43 03 74 12 l apres-midi**

Vds Amiga 500 + moniteur + 1 Mo + joystick + jeux (Indianapolis 500 Nitro etc) Le tout 5 500 F Vds aussi Nec + Booster + correcteur + 6 jeux 2 500 F **Xavier Vincelet, 16, rue Alexandre-Antonini, 92110 Clichy Tél : 47 30 09 87**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + souris + joystick + 35 disks + housses + boîte de rangement + câble Pentel 3 700 F **Fabien Verpilleux, 1, rue Duvergier, 75019 Paris. Tel : 40 35 34 52**

Vds news et autres sur Amiga Possede Indy 500 Corporation, Operation Stealth Secret Agent Drakkhen Lost Patrol Indiana Jones Kick Off 2 Extase Flood Projectile Unreal etc Prix entre 50 F et 150 F Echanges possibles **David Guyard, l'Etoile, bld des Martyrs-de-la-Resistance, 83300 Draguignan Tel. : 94.47 18.43**

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 + extension de mémoire + lecteur externe + imprimante Star LC10 couleur + divers jeux accessoires + joysticks + livres **Daniel Lopez, 15, square de l Avre, 92100 Boulogne Tel. : 46.21 69.61**

Vds Amiga 2000 + carte XT + plus de 500 disks + boîtes + digitaliseurs audio et vidéo + 6 livres de docs + revues + 3 lecteurs + moniteur + kit de telechargement + joysticks + jeux (300) + câbles Valeur 23 000 F Le tout vendu 14 000 F **Gaetan Seau, 8, bld des Faienceries, 67200 Sarreguemines. Tel. : 87 98 09 76**

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + disks 3 500 F Nordic Power A500 500 F **Youcef Harzoune, 45, rue des Fermettes, 78420 Carrieres-sur-Seine Tel : 39 13.94.63**

Vds Amiga 2000 avec ROM 1 3 et 1.2 + 2eme drive interne + carte PCXT + docs + jeux + utilitaires Le tout 6 500 F Sans carte XT 4 000 F Cause achat Amiga 3000 **Bernard Bogeat, La Motte-de-Galaure, 26240 St-Vallier Tel : 75 68 40.37.**

Vds toutes lews news sur Amiga a prix intéressants Vds aussi oldies **Patrick Coin, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny**

Vds Amiga 500 avec ou sans moniteur couleur garantie 1 an + 50 jeux et utilitaires + joystick + livres + souris + cable audio Le tout 5 000 F Sans moniteur 3 500 F **Stephane Lagrange, 6, avenue du Drap-d'Or, 77230 Dammartin-en-Goele Tel : 60 03 24 87**

Vds C64 + lecteur K7 + disks + 2 joysticks + 50 jeux (Double Dragon R-Type Operation Wolf Chase H Q etc) + utilitaires Le tout en bon etat 1 650 F a débattre **Sebastien Devaux, 120, avenue Paul- Vaillant-Couturier, 94400 Vitry-sur-Seine Tel : 46 81 38 60**

Vds C64 + 1541 + 1530 + MPS 801 + tele couleur Hitachi 36 cm + Power Cartridge + joysticks + nombreux jeux utilitaires et docs diverses Le tout en tres bon état Pas de vente separee possible **Jean-Philippe Vendeborre, 73, rue du Dr-Calmette, 59250 Halluin Tel : 20 37 05 62**

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + moniteur stéréo 1084 S + drive externe 3 1/2 + 5 1/4 + digitaliseur audio stéréo + imprimante couleur Star LC10 + environ 350 disks (jeux + utilitaires + divers) + boîte + joystick + livres Valeur 22 000 F Le tout vendu 12 000 F **Fabien Cornet, 31, rue de l Avenir, 94170 Le Perreux Tel 49 60 06 41**

Vds Amiga 500 + extension A501 + 2eme lecteur 3"1/2 + moniteur + 170 disks (utilitaires demos etc) + tapis souris + 2 joysticks + souris + originaux Le tout sous garantie et en excellent etat 6 500 F Echange jeux sur Mega drive **Philippe Verhague, 16, rue Christine, 95190 Fontenay-en-Parisis Tel : 34 71 15.34**

Vds Amiga 500 (sous garantie jusqu en juillet 91) + souris + manuels + nombreux jeux et utilitaires + câble Péritel Le tout 4 000 F **Yannick Cointe, 2, square Desaix, 75015 Paris Tel** 45 79 06 39 apres 19 h

Vds C64 + moniteur couleur + 120 jeux environ + joystick + lecteur K7 + manuel 1 900 F **Sebastien Foy, cite Youri-Gagarine, 93230 Romainville Tel : 48 46 27 57**

Vds Amiga 500 (jul 89) + 60 disks + joystick + boîte de rangement + câble Péritel + câble pour chaine hi-fi + souris Tres bon etat 3 600 F **Frederick Brossard, 29, rue Pablo-Picasso, 78500 Sartrouville. Tél. : 39 13 68 77.**

Vds deux C64 C64N + 1571 + moniteur mono + 30 disks 1 550 F C64 + 1541 + Midi + Super Track + moniteur mono en cadeau 2 000 F Valeur 4 500 F Achete Atari 1040 STE + moniteur couleur ou 520 STE + 512 Ko + moniteur couleur 4 000 F ou echange contre les deux C64 **Michaël Abela Tel. : 40 38 22 81**

Vds C64 + lecteur de disks + 150 disks de jeux + lecteur de K7 + 15 K7 de jeux + joystick + boîte de rangement + notices Le tout en très bon etat Cede 2 500 F à débattre **Franck Lassagne, 82, allée Suzanne-Martorell, 93100 Montreuil Tel 45 28 58 11**

Vds C64 avec une quinzaine de jeux + lecteur de K7 Prix 700 F **Jean-Paul Da Silva, 9, rue du Docteur-Metivet à Creteil Tel : 43 39 33 72.**

MSX

Vds MSX2 Philips VG8220 + K7 et cartouches Compilation disks laser 125 F Liste contre 2 timbres **Philippe Petit, 94, rue Curial, Tour C, 75019 Paris Tel : 40 36 52 64**

Vds VG5000 + nombre considerable de K7 (au moins 10) Cet ordinateur est pour debutants Vds egalement 2 joysticks + lecteur de K7 Cherche egalement softs sur STE a bas prix **Karl Gautter, 16, rue Emile-Zola, 44400 Reze Tel 40 75 13 66**

Vds cartouches pour MSX1 VG8020 Penguin Adventure + F1 Spirit + Yie Ar Kung-Fu 2 + Nemesis 2 + Knightmare Le jeu 100 F **Mathias Legros, Angoville, 14220 Thury-Harcourt Tel 31 40 71 66**

Vds MSX VG8235 + moniteur couleur + utilitaires + 2 originaux (Druid Rastan Bobble Scramble Formation etc) + import Japon + manuels Valeur 8 750 F Vendu 3 500 F en bon état **Bertrand Charpentier, 134, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tel. : 47 73 89 19**

Vds Sony MSX HB500F + nombreux jeux 1 600 F Vds également imprimante Citizen 120D avec cordon minitel + Atari neuve 1 000 F **Philippe Verdun "Le Vimene" appt n°9, 24420 Savignac-les-Eglises Tel 53 07 83 77 a partir de 16 h 30**

Attention ! Vds MSX 75HB (double entree de cartouches) + revues + cadeau gratuit (un super skateboard jamais utilise) + des jeux sur cartouche uniquement Le tout en tres bon etat. Prix 800 F a debattre **Moise Sheu Tel 40 11 57 20.**

Vds MSX2 Philips VG8235 sans moniteur avec jeux (cartouches) Bilan + disks vierges et boîtes de rangement Prix a débattre Vente separee possible Cherche PC 1512 DD + livres **Cedrix Serein, 2, rue Bellimie-les-Fontaines, 37200 Tours Tel : 47 27 38 01**

Boulanger engage de suite **nurse-masseuse** pour s'occuper de son bâtard et faire tomber sa brioche

Vds ou echange cartouche sur MSX1 et 2 Enballages et notices fournies Possède Vaxol Rasten Saga, Scramble Formation Raid on Bungeling Bay Roller Ball Androgynus Fire Bell Arkanoid 2 etc Vds l original de Populous sur Amiga 100 F **Renaud Aigoin Tel . 46.36.57.78**

Vds MSX1 64 Ko + drive Sony + drive Toshiba + imprimante Canon T22A + papier rouleau + souris + Music Module + Music Editor Mue + 2 joysticks + Hypershot + nombreux jeux et logiciels Prix 2 500 F **Gilbert Tabard, 5, avenue du Général-Joubert, 94350 Villiers-sur-Marne Tel. 49 30 35 17**

Vds MSX2 Sony HB700F 1 500 F Imprimante NMS 1431 1 800 F J offre en cadeau Dynamic Publisher MSX2 Tablette graphique 800 F Synthe vocal MSX 300 F Souris MSX 300 F **Anne-Marie Lacave à Bordeaux Tel 56 04 32.36 apres 19 h**

Vds MSX2 NMS 8250 + drive externe Sony + 2 joysticks + imprimante + livres MSX + 200 jeux (Metal Gear Dragon Slayer 4 King Kong 2 etc) Prix 5 500 F a débattre **Jean-François Attiogbe, 104, rue Fontaine-St-Germain, 36000 Châteauroux Tel 54 22 69 08**

Super affaire ! Du jamais vu ! Vds cartouches MSX 2 Usas Fire Bird Contra, King-Kong 2 Dragon Slayer 4 Metal Gear 2 (si si vous lisez bien !) Games Master, Q-Bert Penguin 2 + Music Module + Music Creator + VG 8235 Philips L ensemble 2 000 F **Ho Utsumiya Tel 49 41 00 19 après 19 h, Paris.**

Vds MSX2 Philips NMS 8280 en excellent etat (achat juillet 89 facture a l appui) Prix a débattre Cherche contacts sérieux MSX surtout Konami et Tyne Soft **Stephane Mauris, 11, chemin des Grands-Buissons, 1233 Bernex, Geneve (Suisse) Tel : 19 41 22 757 12.10**

Vds MSX2 NMS 8250 + joystick + livre "Pratique du MSX2" + 30 disks (jeux utilitaires) 1 900 F port compris **Philippe Fossorier, Liaudy, 74540 Hery/Ably. Tel 50 68 25 38 après 18 h**

Vds Sony HBF700F en parfait etat 2 500 F **Philippe Dehaene, 16, allee Jules-Watteeuw, 59553 Cuincy Tel : 27 97 92 26**

Vds MSX2 Philips 8250 (2 drives) 2 000 F Imprimante Philips NMS 1431 1 500 F Le tout 3 000 F Tres bon etat **Cedric Thevenet, 15, rue Musset Chassins, 02850 Jaulgonne Tél 23.70.26 59 apres 18 h**

Vds HBF500F Sony en très bon etat avec plusieurs jeux sur cartouches K7 et disks + 2 manettes jeux livres programmes manuels souris Le tout 2 600 F **Marcel Zamora, 1, avenue Franklin, 93150 Villemomble Tel : 48 54 45 74 apres 18 h**

Vds MSX2 NMS 8250 lecteur de disks integré + 100 jeux sur disks et cartouches (Nemesis 2 Rastan etc) + joysticks + souris + livre MSX2 + manuel + journaux MSX 2 200 F Moniteur couleur 2 800 F **Tristan Merkaert 16, avenue du General-Billotte, 94000 Creteil Tel 43 39 82 69**

Vds MSX2+ A1WX (512 Ko RAM 1 Mo ROM transfo 220 V-50 Hz) interne utilitaires docs plans de la machine 5 000 F (avec garantie et emballage d origine) Famicom Magazine cherche contacts sur toutes becanes japonaises **Philippe Bezon, 688, rue du Scarabee, 30000 Nimes Tel 66 26 02 94**

Vds jeux pour MSX1 et 2 Super Triton Arkanoid 2 150 F Raid on Bungeling Bay, Hyper Sports 3 Track and Field 1 ou 2 Goonies 80 F Vds imprimante VW0020 Philips avec rubans 400 F Tres peu servi **Sebastien Deshayes, 76, rue des Sports, bat Yser, 31200 Toulouse Tel 61 57 06 92**

Vds cartouches Konami King's Valley 2 Salamander 120 F piece Recherche correspondant region Tours Possede Parodius Space Manbow SD Snatcher Quarth Baseball + tous les autres SCC et nombreux imports du Japon **Vincent Riffonneau, 30, allee Chapelon, 37700 St-Pierre-des-Corps Tel. 47 44 13 30**

Vds Sony HBF700F 384 Ko en tres bon état + souris + lecteur K7 + nombreux hits en megaroms et disks (Vampire Killer Metal Gear Salamander, Usas Laydock etc) Valeur 10 000 F Le tout cedé 1 950 F **Sebastien Noiret, 5, residence La Fontaine, 91480 Quincy-sous-Senart Tel 69 00 44 36**

Urgent ! Vds MSX2 8250 + utilitaires + jeux 3 000 F a debattre ou bien echange 8250 contre 8245 (bon etat) Vds aussi revues informatiques 5 F a 15 F le numero **Michel Roux, 9, rue Groperrin, 33390 Blaye. Tel 57 42 39 80**

Vds MSX2 VG8235 + moniteur couleur + imprimante + magneto + souris + dos + Home Office + manettes à infrarouge + revues + manuels + 200 jeux (F1 Spirit, Nemesis Usas King s Valley 1 et 2 etc) Valeur 11 500 F Le tout vendu 7 000 F + cadeau surprise de 4 500 F **Olivier Collery, 80, rue Gabriel-Peri, 94120 Fontenay-sous-Bois Tél : 48 73 93 57 apres 19 h**

Vds imprimante Philips 1421 en tres bon etat 1 000 F Rollerball 90 F Eggerland Mystery 110 F Lecteur Sony HBD 50 3"1/2 750 F K7 Minicalc 100 F **Alexandre Fauret, 25, place St-Martin, 79350 Chiche Tel 49.72.40 50 le soir**

Vds MSX2 Sony HB700F + moniteur couleur + imprimante Sony PRN MO9 + logiciels + jeux + manuels en français + souris + manette de jeux Vendu 5 500 F **Alain Prot, 11, rue Louise-Roger, 91180 St-Germain-les-Arpajon. Tel . 60 83 43 12**

Vds MSX2 Philips VG8235 + moniteur couleur + nombreux jeux + livres + magneto pour K7 Le tout 2 700 F à debattre **Rizuan Mohammad, 32, avenue du Docteur-Orley, 75020 Paris Tel 43.63.60.98**

Vds Modem MSX + RS 232 Spectravideo + Modem Spectrum emul minitel + imprimante + papier + divers materiels pour Spectrum et MSX (Music Module SFG05 SFK01, Plotter drives interface Midi programmes etc) **Claude Pampaloni, residence Fontvieille, chemin de Fontvieille, 06320 La Turbie Tel 93.41 03.32**

Vds MSX2+ Sony F1 x DJ avec de nombreux jeux et demos MSX2+ 4 000 F a debattre Vds aussi jeux MSX1 et 2 dont Vampire Killer Hydlide 2 Rambo Special etc **Alexandre Floquet, 109 bis, avenue Charles-De-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine Tel : 46 24 82 26**

Vds MSX2 Philips VG8235 + nombreux jeux sur disks et cartouches Le tout 1 900 F a débattre **Pierrick Bauvais, 32, route de Launaguet, 31140 St-Loup-Cammas Tel. : 61 09 62 81.**

Vds jeux sur MSX F1 Spirit Hyper Sport 2 Tawara Penguin Adventure, Konami s Boxing Prix 200 F piece Cadeau a celui qui les achete tous **Philippe Piolat, "Lanoe-Guv 2", 44390 Nord-sur-Erdre. Tel : 40 72 22 02.**

Vds MSX1 VG8020 + manette + magneto + 27 K7 + 10 cartouches + 3 livres 1 300 F Possibilite de vente separee **Mathias Legros, Angoville, 14220 Thury-Harcourt Tel. : 31 40 71 66.**

NEC

Vds Nec + 2 manettes + doubleur + 5 jeux (Vigilante Power Drift Galaga 88 Kung-Fu, Dragon Spirit) Le tout 2 390 F (utilisé 4 mois et garantie jusqu'en mars 92) Urgent ! **Frederic Dupuy, 140, route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec Tél. : 48 48 96.41 apres 19 h**

Vds console Nec PC Engine avec 2 jeux (City Hunter et Pac-Land) Prix 1 100 F à debattre Vds aussi Sega 8 bits sans manette ni jeu 300 F Vds Rocky 100 F **Jean-Pierre Huber, 1, rue de l'Yser, 92210 St-Cloud Tel : 47.71 28 30**

La personne ayant perdu une **liasse de cent billets de 500 F** entouree d'un elastique est priee de s adresser au journal Nous avons retrouve l elastique

Vds Nec PC Engine + cordon pour jouer à deux + 8 jeux (Tiger Road Formation Soccer Son Son 2 Bloody Wolf, Blue Blink Tennis, Rock On PC Kid) Etat neuf Valeur 5 350 F Le tout vendu 3 500 F **Stephane Minutolo, 550, rue Paradis, bât C3, 13008 Marseille Tél. : 91 76 12.38**

Vds console Nec PC Engine + 8 jeux (Devil Crush Hell Explorer Shinobi Super Star Soldier Vigilante Son Son 2 Dragon Spirit etc) Valeur 3 605 F Vendu 2 100 F Vds console Nintendo + 12 jeux 1 600 F **Cyril Lamy, 24, rue de la Republique, 93700 Drancy Tel : 48 31 96 31.**

Vds Nec PC Engine + 7 jeux 1 600 F **Tristan Pavie, 163, avenue Gambetta, 94700 Maisons-Alfort Tel 46 96 06 00**

Vds Nec PC Engine avec 10 jeux (PC Kid Devil Crush Shinobi Ninja Warrior Son Son 2 Tiger Heli Dragon Spirit Tiger Road City Hunter Wataru) + tripleur + super joystick + carte Shoot Again Le tout 2 500 F **Michel Dutordoir, 11, place Gabriel-Faure, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tel. : 60 15 29 18**

Vds Super Grafx + Ghouls and Ghosts + Shinobi 2 000 F **Regis Fazzi, 24, rue du Château, 57600 Forbach Tél 87 88 37 45**

Vds CD-rom 2 Nec + 5 jeux (Y s Red Alert, Final Zone 2 Super Darius Golden Axe) Le tout 2 900 F Achete en juin 90 **Remy Deschamps, 136, bld Brune, 75014 Paris Tel : 45 41 78 63**

Vds ou echange jeux Nec (Wonderboy 2 Heavy Unit P 47), le tout en très bon etat Rapidité assurée **Marc Hoël, 1, rue Rochecorbon, 37300 Joué-les-Tours Tél. : 47 53.73 48 entre 19 h et 20 h 30 la semaine**

Vds jeux pour PC Engine Tiger Road 275 F Space Harrier 250 F Energie 270 F Paranoia 250 F **David Johanny, 48, rue de la Charite, 69002 Lyon. Tel. : 78 38 37 52.**

Vds jeu sur Nec Gunhed 250 F Vds imprimante Citizen 120D + câble 1 000 F Vds FM Melody Maker sur ST (cartouche) 500 F Achete Prince of Persia (ST) 100 F Vds achete échange jeux sur Gameboy (avant janvier) **Jean-Michel Fière, La Rouvière, 83, bld du Redon, bât E6, 13009 Marseille Tel 91 41 47 52**

Vds Nec 1 + jeux 1 200 F Vds CPC 464 + drive DD1 + jeux Prix a debattre Vds Lynx + 2 jeux 1 200 F a débattre Vds Super Shinobi (Mega Drive) 250 F Echange Nec ou Lynx contre jeux Gameboy et Mega Drive Achete jeux Gameboy **Franck Roger, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tel : 33 58 17 44**

Vds ou echange jeux sur Nec Darius, Tiger Heli Devil Crush Recherche surtout Valis 2 F1 Circus Dorie Sport Echange egalement jeux sur Gameboy **Fabrice Naullau, 6, allee des Petits-Bois, 92370 Chaville Tél : 47 50.62.33**

Vds joystick XE 1 Pro (quintupleur autofire excellentes ergonomie et solidité leds etc) Excellent état et boîte d origine 450 F Valeur 750 F Vds jeux Nec de 200 F à 350 F **Gregory Leblond, 16, rue Raoul-Briquet, 62153 Souchez Tel : 21.45.31 91 le week-end**

Vds Nec Core Grafx + joystick + 3 jeux (Down Load, Tiger Heli Barumba) Bon etat le tout achete en mai Vendu 1 500 F a debattre et port compris **Aurelien Potier, 6 bis, rue du Bel-Air, 92310 Sevres. Tel : 45.07 02 67**

Vds jeux Nec Alien Crush 240 F City Hunter 240 F Veigues 190 F Batman 290 F Heavy Unit 240 F Vds aussi revues japonaises **Mathieu Lemaire, 7, rue du 4-Septembre, 92170 Vanves Tel. : 46 45 25 37 de preference après 18 h**

Vds Nec PC Engine + CD-ROM + mallette + 3 manettes (XE1 Pro) + 23 jeux dont 4 en CD-ROM + câbles (50 Mhz Péritel) Valeur plus de 15 000 F Le tout vendu 6 500 F **Pascal Pembrun, 6, rue St-Denis, 95110 Sannois Tel : 34 11 39 57 apres 20 h.**

Vds Nec (90) + 2 joysticks dont un avec autofire et ralenti + tripleur + 3 jeux (Dragon Spirit Altered Beast Atomic Robot, Kid) 1 500 F Vds Sega + 11 jeux (Y's Speelcaster RC Grand Prix etc) 1 750 F Vds C64 + 1541 + 50 disks + joystick 1 300 F **Michaël Abela Tel : 40 36.22 81.**

Vds ou échange jeux sur Nec 1 2 CD Possede + de 25 titres Prix a partir de 120 F **Club Nec-Sud, 32, cite Verte-Colline, 34170 Castelnau-le-Lez**

Vds CD-ROM Nec + Nec PC Engine + 3 jeux (2 CD) Le tout en tres bon état et emballage complet 3 490 F Sega 16 bits japonaise + Shinobi 1 mois 1 300 F Sega 8 bits + 5 jeux (Shinobi Altered Beast Zillion 2 Black Belt) Bon état 1 290 F Recherche Super Grafx **Philippe Delhomme, Les Demeures de Font-Clair, 43, bld de l Ocean, 13009 Marseille Tel. 91.40 57 52**

Vds console Nec + 4 jeux + carte Shoot Again + quintupleur + 2 joysticks dont un XE et un PC Garantie fevrier 91 Achete 3 400 F Vendu 1 990 F **François Gerard, en region parisienne Tel. : 43 51.10 56.**

NINTENDO

Vds console Nintendo + robot + Nes Advantage + pistolet + 12 jeux Valeur 5 600 F Vendu 2 000 F **Aurelien Raboisson, 151-1, avenue Jean- aures, 92120 Montrouge Tel : 46 56 78 15.**

Vds console Nintendo + 29 jeux + pistolet + robot (Zelda 1 et 2 Mario 2 Punch-Out, Life Force etc) Valeur 15 000 F Vendu 6 000 F Vente separee possible **Patrick Toude, 13, rue Odilon-Rison, 81290 Labruguiere Tel : 63 73.25 66 après 17 h 35**

Vds console Nintendo (bon etat) + robot + Gyromite + Nes Advantage + 5 jeux (Mario Bros, Kung-Fu Trojan Pro Wrestling Robot Warrior) Le tout 1 990 F **Olivier Cheneviere, 1447, avenue Jules Grec, villa n°4, parc des Oliviers, 06600 Antibes Tel : 93 33 10.98**

Vds Nintendo + 11 jeux (Super Mario 1, 2 Rygar, Ghost n Goblins Top Gun, Mega Man Rush n Attack Punch-Out Metal Gear Gradius RC ProAm) Le tout en tres bon etat 1 600 F Un jeu 200 F **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumiere, 69150 Decimes Tel : 78 49 58 21**

Vds console Nintendo avec joysticks de base + joystick Konix + 8 jeux (Zelda Top Gun Track and Field etc) Le tout achete 3 700 F Vendu 1 500 F Vente separee

possible **Stephane Kerleau, 9 ter, avenue Guynemer, 95500 Le Thillay Tel : 39 88 40.17 apres 18 h 30**

Vds console Nintendo + pistolet + Super Mario Bros 1 + Duck Hunt : 650 F. Etat neuf (juillet 90) **Eric Hintermann, 95, rue des Morillons, 75015 Paris. Tel. : 45 48 92 02**

Vds Robot Warrior pour console Nintendo 8 bits. Valeur 380 F. Vendu : 300 F. Achete en septembre 90 **Christophe Arribes, 24, rue du Marechal-Foch, 64320 Bizanos. Tel : 59 27 53 40**

Super affaire ! Vds console Nintendo + robot + pistolet + 17 jeux fabuleux et en parfait état. Valeur : 6 250 F Sacrifie : 2 900 F. Console Sega avec 9 jeux. Valeur : 3 200 F. Vendu : 1 500 F. L'ensemble au prix de : 3 900 F **Laurent Darne, "Sonod" 4, place des Catalpas, 01300 Belley. Tél : 79 81.45.83**

Vds console Nintendo + 3 manettes + robot + pistolet + 12 jeux (Super Marios Bros 2. Ikari Warriors. Punch Out. Castlevania. Zelda 1 et 2. Top Gun. RC ProAm. Kung Fu, etc.) + revues : 2 000 F **Laurent Septe, 17, rue des Saules, 44600 St-Nazaire. Tél. : 40 53 19 91.**

Vds console Nintendo + 3 manettes dont une a infrarouge + 31 jeux + garantie d'un an. Le tout dans son emballage d'origine : 3 000 F a debattre ou echange contre 520 ST avec moniteur couleur **Angelo Jaquaniello, 103, avenue Jean-Mermoz, 93120 La Courneuve. Tel : 48 36 62 18**

Vds Gameboy + 3 jeux (Double Dragon. Tetris. Super Mario) + câble + ecouteur + synthé Casio (40 octaves) + adaptateur + partition de films. Valeur du Game Boy : 1 300 F. Synthé : 1 400 F. Adp : 300 F. Vendu : 2 000 F **Lahbib Ziadi, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.47.79.**

Jeune homme handicapé n'ayant que le majeur à la main droite fait dire aux automobilistes de la RN 7 qu'il **ne leur demande pas d'aller se faire foutre**. Bien au contraire : il fait de l'auto-stop

Vds Nintendo + 2 manettes + robot + Zapper + tapis sportif + 18 cartouches (Kid Icarus. Metroid. Track and Field 2. Simon's Quest. Dragon Ball. Volley etc.) Prix : 3 000 F **David Ammar, cite La Molle, B2, P13, 13130 Berre-l'Etang. Tel : 42 85 49 62**

Vds Nintendo ou K7 dont Kung-Fu. Ballon Fight. Section Z, Mach Rider. Zelda 1 et 2. Cobra Triangle. Ghost'n Goblins, Kid Icarus. Tortues Ninjas. Prix : 2 500 F a debattre **Michael Panepinto, 45, rue Riquet, 75019 Paris. Tél. : 40.35.11.24.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 5 jeux (Zelda 2. Life Force etc.) Valeur : 2 080 F. Vendu : 890 F **Jérôme Nazal, 4, rue Aubry-le-Boucher, 75004 Paris Tél. : 42 71.13.34 après 19 h**

Vds Nes (janvier 90), garantie 2 ans + emballage d'origine + 2 manettes + Dragon Ball. Super Mario. Wrestlemania. Valeur : 2 000 F. Vendu : 1 500 F + cadeaux (revue club Nintendo) **Christopher Dungga, 3, rue Eugène-Martin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél : 48 76 34 45**

Vds Nintendo avec 15 jeux (Zelda 1 et 2 et plein d'autres jeux avec la Nes Advantage + manette d'origine + robot avec son jeu). Celui qui répondra avant le 20 décembre bénéficiera d'un rabais de 300 F. Prix : 2 800 F **Romain Garbay, 15, passage du Panorama, 92150 Suresnes Tél. : 46 05 18.22**

Vds console Nintendo en tres bon etat + 6 jeux (Track and Field 2. Trojan. Rush'n Attack, Golf. RC ProAm. Mario Bros). Prix : 1 500 F **Karim Belaid, 4 bis, rue des Rattraits, 95110 Sannois. Tel. : 34 11.04.37.**

Vds console Nintendo + joystick Nes Advantage + Quickjoy N-Pro + 16 jeux (Double Dragon 2. Rygar. Gradius etc.) + livre, trucs et astuces. Le tout : 3 500 F **Herve Audoin, 45, avenue de Toulouse, 31240 L'Union. Tél : 61 74 76 04**

Vds jeux Nintendo. Super Mario Bros 2. Simon's Quest. Track and Field 2 : 260 F pièce a debattre. Dragon Ball : 210 F. Ikari Warriors : 200 F. Soccer : 190 F. Hogan's Alley : 140 F. Rob + Gyromite : 550 F. Possibilite d'echanges. Achete jeux Nintendo : 100 F **Laurent Lo-Schiavo, St-Genies Bellevue, 6, chemin de Massebiau, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61 74.07 62.**

Vds Thunder Force 3 et Darwin ou échange contre Strider. Prix : 250 F ou 300 F. Vds aussi Castlevania et Tetris (pour Game Boy). Prix : 140 F pièce **Khampol Vichidvongsa, 16, avenue Edouard-Herriot, 94260 Fresnes. Tel : 46 66 16 95 apres 17 h.**

Vds cartouches Nintendo. Nec. Nec 2. Mega Drive et Game Boy **Wilfried Akmouche, 36, rue Raspail a Ivry-sur-Seine. Tel : 46 72 08 36.**

Vds Nintendo + 5 jeux (Super Mario Bros. Section Z. Metroid. Excite Bike. Rush'n Attack) : 890 F. Paiement comptant si possible. Vds jeux séparément. Metal Gear : 100 F. Life Force : 100 F. Castlevania : 115 F. Goonies 2 : 100 F **Gerald Sauvage, 51, corniche Fleurie "L'Apogée", 06200 Nice. Tel. : 93.83.16.98 apres 19 h.**

Vds et achète jeux pour Game Boy **Regis Leng, 73, rue Curial, tour D, 75019 Paris. Tél. : 40 37 60.49 apres 18 h.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot sous garantie avec 4 jeux (Zelda. Rygar etc.). Parfait etat, boîte d'origine. Valeur : 2 400 F. Le tout vendu : 1 200 F **Raphaël Touze, Le Galion B, avenue du Port-de-Plaisance, 83000 Toulon. Tel. : 94 03 36 93**

Vds console Nintendo + 2 jeux (Super Mario Bros 2 + Track and Field 2) + 2 manettes. Le tout en excellent etat. Valeur : 1 450 F. Vendu : 950 F **Sebastien Philippe, 24, allee du Gers, Le Petit Lac, 13480 Cacas. Tel. : 42 69.09.52.**

Vds console Nintendo + Zapper + 11 jeux (Zelda 1 et 2. Super Mario Bros 1 et 2. Dragon Ball. Goonies, Simon's Quest. Rygar etc.) + Nes Max + livre "Trucs et astuces". Le tout : 2 500 F a debattre **Philippe Andrieux a Rochevideau-la-Chapelle-Faucher, 24530 Champagne-de-Belaix. Tel. : 54.53 86 29**

Vds console Nintendo avec 1 jeu : 400 F. Robot + jeu : 500 F. Zapper + 1 jeu : 300 F. Jeux (Kung-Fu. Punch-Out. Track and Field. Zelda, Simon's Quest) : 200 F pièce. L'ensemble : 2 500 F. Valeur : 4 400 F **Gregory Gorchs-Chacou. Tel : 48 43 54 70.**

Vds jeux sur Game Boy. Super Mario Land. Castlevania et Burai Fighter Deluxe + boites et notices : 150 F le jeu ou 400 F les trois. Region parisienne uniquement **Jean Brugerolles, 119, rue des Pyrenees, 75020 Paris. Tel. : 43 71 32.31 apres 19 h.**

Vds jeux Nintendo (Mario 1, Tennis, Top Gun. Kung-Fu) : 100 F de moins que les vrais prix. En cadeau Turtle Ninja pour l'achat des 4 jeux + reduction de 100 F. Occasion en or ! Port gratuit **Anthony Granier, 31, rue de la Balise, 17310 St-Pierre-d'Oleron. Tel. : 46 47 33 58.**

Vds Nintendo + 2 manettes + Nes Advantage + revues du club + 3 jeux : Life Force, Castlevania 2. Teenage Mutant Hero Turtles etc. Le tout vendu : 1 200 F **Nicolas Giovannangeli, 39, rue du Pont-Amar, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60 77 37.25**

Vds jeux Nintendo. Ninja Turtle. Track and Field 2. Duck Hunt (pistolet : 300 F). Gyromite (robot : 350 F). Cobra Triangle. Castlevania 1 et 2. SMB, Kung-Fu. Gradius, Rush'n attack. Ghost'n Goblins, Alpha Mission. Dragon Ball, Wiz and War : 200 F a 250 F pièce **Sebastien François, Les Veyans-de-St-Cezaire, 06530 Peymeinade. Tel. : 93 09 98 03.**

Vds jeux Nintendo avec boîte et livrets. Punch-Out : 200 F. Metroid : 180 F. Galaga : 150 F. Duck Hunt : 150 F. Super Mario Bros : 190 F. Rush'n Attack : 200 F. Ikari Warriors : 170 F etc. Echange possible contre d'autres jeux **Jerôme Zimmer, chemin La Genestière, 13560 Senas. Tél. : 90 59 08 33 heures de repas.**

Vds console Nintendo + 1 jeu (Kung-Fu). L'ensemble en tres bon état (juillet 90). Prix : 650 F ou bien échange contre console Sega Master System avec un jeu si possible **Patrick Orlado, 13, bld Alphonse-Allais, 13014 Marseille. Tel : 91 63 12 77.**

Maternité embauche pseudo-peintres pour s'occuper de **fausses-couches**

Vds console Nintendo + 2 manettes + nombreux jeux (+ de 50). Le tout : 2 500 F. **Laurent Fabrega, domaine du Fleich, 11100 Narbonne. Tel. : 68.32 09 33 apres 18 h.**

Vds console Nintendo 8 bits + 5 jeux (Super Mario Bros 1. Life Force. Zelda 1, Castlevania 2, Donkey Kong 3) + 1 manette avec Turbo réglable et une option ralenti. Le tout est en tres bon etat : 1 400 F à debattre **Arnault Michel, 6, avenue Léon-Borugain, 92400 Courbevoie Tél. : 47 89 69 59**

Vds jeux Nintendo. Mario 1. Goonies 2. Simons Quest. Ikari Warriors. Double Dribble. Metal Gear. Section Z. Batman. Double Dragon 2. Tiger Heli. Rygar + Nes Advantage + joypad. Le tout : 2 200 F **Dominique Viala, 266, le Plateau Nord, 69006 Lyon. Tel : 78 47 45.97 entre 19 h et 20 h.**

Vds Nintendo + 9 jeux (Super Mario Bros 1 et 2. Rygar. Top Gun. Metal Gear. Punch-Out. Rush'n attack, RC ProAm. Gradius). Le tout en tres bon etat (boîte + notice) + 2 manettes. Le tout vendu : 1 500 F. 1 jeu : 190 F **Thomas Fleischmann, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78 49.58.21.**

Vds jeux sur Nintendo. Simon's Quest : 250 F. Dragon Ball : 250 F. Vds aussi CPC 464 + nombreux jeux + moniteur : 650 F **Mathieu Amzallag, 17, rue Bouilloux-Lafont, 75015 Paris. Tél. : 45 54 21 30**

PC ET COMPATIBLES

Vds PCW 1512 Amstrad mono. 2 drives. imprimante + logiciels. Peu servi et en très bon état : 3 500 F **Han-Wen Tang, 5, avenue des Anciens-Combattants d'AFN, 93420 Villepinte. Tél : 43 84.00.77**

Vds originaux sur PC 5'1/4. Hard Drivin'. Indy. Karateka. Gunship. Manchester. Power Drift. Action Service. Wild Street, Knight Force. Knights of Legend. OutRun. Back to the Future 2. Ghostbusters 2. etc.). Les prix sont de 50 F a 150 F **Laurent Khouri, 77, bis, avenue Pierre-Larousse, 92240 Malakoff. Tel : 47.35 89 69**

Vds PC 1512 DD couleur, etat neuf, servi quelques heures. Carton d'origine. Prix : 5 000 F **Bernard Lavalette, 7, impasse des Graviers, 78730 St-Arnoult. Tel. : 30 59 94 96.**

Vds 30 jeux PC. Possede Satan. Centurion, Wings of Fury. Budokan, Elite. Ultima 5. Phantazy 3. Life and Death. Math 2. Ultima. Golf sur 5'1/4 et Life and Death. Ultimate Golf, Atomix, The Krystal. Liste sur demande. Prix : 70 F a 150 F **Didier Ouvre, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : 42 04 76 53**

Vds PC 2086 HRCD. 12 couleurs. 2 lecteurs 3"1/2 + lecteur 5"1/4 + imprimante DMP 3160 + interface et manette + 50 disks. Le tout : 12 900 F sous garantie. Valeur : 15 000 F **Emmanuel Bour Tel. : 87 04 66 68 Province**

Vds Apple 2E + moniteur couleur + 2 lecteurs + imprimante Epson FX 80 + 500 logiciels + docs + 2 paddles + cartes extensions : 3 500 F **Raphaël Cabut, 107, rue du Colonel-Fabien, 94460 Valnaton. Tel : 43 82 51.01 le soir.**

Vds PC 1640 HD. 32 Mo. 1 lecteur 360 Ko + lecteur 720 Ko, ecran couleur EGA. Dos 3.2. Gem. souris. Prix : 1 000 F **Gilles Dru, 6, rue Ambroise-Croizat, 93170 Bagnolet. Tel. : 43 62 88 69 aprés 18 h.**

Vds PCXT Tandy. ecran 16 couleur + drive 5"1/4 et 3"1/2 + joystick + possibilite de nombreux jeux et utilitaires. Le tout : 3 000 F. Vente uniquement sur Belgique **Emmanuel Derue, clos des Anemones, 7060 Soignies (Belgique). Tel. : 067 33 53 34.**

Vds PCW 8256 en bon etat + écran + clavier 102 touches + Locoscript + 2 manuels + Spectrum ZX + 2 K7 : 1 900 F. Cadeau : imprimante fonctionnant avec le PCW **Jean-Baptiste Pascal, 16, rue de Tourtille (chez Mme Berthelot) 75020 Paris. Tel. : 46 36 12 95**

Vds ou échange originaux sur PC. Secret of Monkey Island. Indy (Adventure). Rick Dangerous. Leisure Suit Larry 3 etc. Prix a débattre **Vincent Tavier, 37, chemin des Greffieres, 69450 St-Cyr-au Mont-d'Or. Tel. : 78 47.28.76.**

Vds ou echange jeu sur PC 5"1/4 (Last Ninja) : 150 F. **Raphaël Cabello, 20, avenue des Hêtres, 91170 Viry-Chatillon. Tel. : 69.24 02 83**

Vds Apple 2C + souris + joystick + tapis souris + boîte de rangement. Le tout : 4 500 F port compris. Cherche console Nec **Axel Laurenzatta, Les Asteries, tour 1, Parc du Roy-d'Espagne, 13008 Marseille.**

Vds Sanco 9001 complet avec 2 drivers + de nombreuses pieces : 2 disks dur 10 Mo + ecran monocouleur + 3 claviers + 3 lecteurs disks. Le tout vendu : 9 000 F a debattre **Bruno Vaquez, 1, place des Federes, 93160 Noisy-le-Grand. Tel. : 49 32 07 80.**

VRAI/FAUX SOLUTIONS

1) Faux. L'ordinateur en question est le **Panasonic Turbo R FS-A1ST**. Il s'agit d'un 16 bits compatible MSX par l'intermédiaire du Z80 (Micro News n°41, page 86)

2) Vrai. **Quartet** est l'équivalent du Soundtracker Amiga pour ST. Il permet d'ecrire des melodies avec des sons digitalisés de qualite et les restitue sur quatre voies par l'emploi d'algorithmes specifiques (Micro News n°38, page 25)

3) Faux. La version Amiga de **Prince of Persia** provient directement de Broderbund USA, tandis que les versions ST et PC ont ete entierement retravaillees en notre bon pays, suite a une decision du staff français insatisfait. Tant et si bien qu'une fois n'est pas coutume - l'Amiga se voit largement depassé (Micro News n°41, page 16) !

4) Faux. L'expression étrange dont usent les Tortues vengeresses est '**Cowabunga**', qui signifie - selon les dires de notre correspondant anglais Tony - 'Les vilains ont interêt a se planquer : les superhéros arrivent !' (Micro News n°41, page 84.)

5) Vrai. La preuve : le listing **Speak** paru dans la rubrique Major Thomson (Micro News n°41, page 68). Une bonne dose de binaire et le resultat se revele tout bonnement stupéfiant. D'ailleurs, les Thomsonistes de nos lecteurs - si l'on s'en refère a leurs coups de fil - en redemandent

6) Faux. Il se nomme **André Panza** - Dedé pour les intimes - (Micro News n°41, page 10). Malgre une stature assez peu exceptionnelle (hein ?), André semble assez chatouilleux... Et plaisanter sur son prénom, ça n'est peut-être pas la meilleure idee a avoir... Ouille, aie ! Je vous promets, je recommencerai plus !

7) Faux. Si le nom de la liaison (**RS 232 Null Modem**) pouvait en effet porter a confusion, le montage présente ne permettait que le raccordement entre deux ordinateurs (Micro News n°41, page 42)

8) Faux. L'instrument envoûtant est un **balafon**, ancêtre du xylophone (Micro News n°41, page 43)

SEGA

Vds console Sega Master System + 2 manettes + prise Peritel + 4 jeux (Psycho Fox Altered Beast etc) 1 600 F ou echange contre Mega Drive si possible Brieuc **Jeunhomme, 5, square Lavoisier, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tel 30 58 38 19.**

Vds jeux Sega. R-Type Rastan Saga. Shinobi Out Run Ninja etc) 16 titres en tout Prix de 50 F à 200 F Light Phaser + cartouche 230 F Speedking 70 F **Alain Bedu 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Bethune Tel : 21 53 44 58.**

Vds Sega Master System + 2 jeux (Cloud Master) + Light Phaser Le tout en tres bon etat 500 F **Frederic Valderrama, 6, square Edgard-Varese, 93110 Rosny-sous-Bois Tel . 45.28 09 35 vers 17 h.**

Vds jeux Sega Golvellius Captain Silver etc Prix 150 F pièce **Martine Debrauwer, 5/9, rue Arthur-Bacro, 59390 Lys-lez-Lannoy Tel : 20 02 91.36**

Vds jeux Sega Zillion 2 et Cyborg Hunter Prix 185 F pièce ou 350 F les deux Vds console Atari 2600 + 2 cartouches (9 jeux) + 2 manettes 250 F **Benjamin Valois, 10 bis, rue Morand, 75011 Paris Tél. . 46 05 56 91**

Vds Sega 8 bits en bon etat révisée + 6 jeux (After Burner Rastan Galaxy Force Ghostbusters Vigilante Altered Beast Double Dragon Choplifter) Valeur + de 3 000 F Vendu 1 500 F **Gilles Beure, Les Timots, 13119 St-Savournin, Tel. 42 72 43 24 heures de repas.**

Vds console Sega Master System + 2 Control Pad + Light Phaser + 4 jeux 900 F Valeur 1 700 F **Marc Ory, 42, rue du Bois-Dousset, 86000 Poitiers Tel 49.01.41.13.**

Vds jeux Sega Wonderboy 1 2 et 3, California Games Rocky etc) 20 jeux en tout Belgique uniquement Vds aussi lunettes 3-D Envoyez lettre pour tarifs **Frederic Tsolakidis, 10, rue du Couvent, 5640 Dret-Mettet (Belgique)**

Bûcheron celibataire recherche jeune fille aimant les contrepeteries pour faire **un feu de poutre** avec elle

Vds 2 jeux Sega Balck Belt 255 F Teddy Boy 75 F Le tout 300 F ou échange contre World Soccer Etat neuf Valeur 384 F **Pierre Antoine, 'La Farigoulette', 83630 Claviers Tel 94 76 62 49**

Vds console Sega 8 bits avec ses manettes + 6 jeux (Hang-On Transbot Teddy Boy Power Strike Lord of the Sword Cyborg Hunter) 800 F **Laurent Oudin, 24, avenue Jean-Moulin, 92390 Vileneuve-la-Garenne Tel . 47 94 50 53**

Vds Sega 8 bits + 10 jeux (R-type After Burner Altered Beast etc) + Control Stick + manette d'origine La tout 1 490 F **Christophe Chaghi, 70, rue Lauriston, 75016 Paris Tél. 45.53.86 79**

Vds Sega avec deux jeux incorporés + 2 manettes + 4 jeux + pistolet 1 000 F **Nacer Krouri, 57, rue de la Fontaine-au-Roi, 75011 Paris Tel 48 07 01 44 le soir vers 20 h**

Vds Sega Mega Drive 16 bits + 2 K7 1 400 F Vds Nintendo + 3 K7 1 000 F Le tout en très bon etat **Stephane Bibert, 27, rue Wadneck-Rachette, 93120 La Courneuve Tel 48.36 22.12**

Vds 6 jeux Mega Drive Possède Golden Axe Ghouls n Ghosts, Tatsujin Forgotten Worlds Alex Kidd Phelios Valeur 2 220 F Vendu 1 290 F **Laurent Lemonnier, 19, rue Veronese, 59800 Lille Tel 20 31 08 74.**

Vds Master System + 10 jeux (World Soccer Galaxy Force Kenseiden Alex Kidd 3 etc) + 2 manettes (Control Stick) 2 000 F environ Cherche correspondants sur PC **Alexander Dejanowski, 84, allee des Fours-Blancs, 91190 Gif-sur-Yvette Tel . 60 12 34.80**

Vds console Sega + 2 manettes + 10 jeux (Battle Outrun Wonderboy 3 Shinobi Golvellius Ghostbusters etc) Valeur 3 200 F Vendu 2 000 F a debattre **Eddy Raby, 29, Impasse de l Eperan, 76520 Boos Tél : 35 79 86 64**

Vds Sega 8 bits + pistolet + Control Stick + 2 jeux integrés + 5 jeux (Cloud Master Cyborg Hunter Altered Beast etc) Le tout 2 500 F + Space Harrier 3-D (cadeau) **Olivier Vincent, 10, allee de Conde, 93600 Aulnay-sous-Bois Tel . 48 69 71 82**

Vds Sega 8 bits + lunettes 3-D + Control Stick + Rapid Fire + 17 jeux (Golden Axe Thunder Blade Out Run 3-D Battle Outrun Astro Warrior etc) Prix reel 5 134 F Le tout vendu 3 500 F Console + 3D + Rapid Fire + Control Stick 950 F Les 17 jeux sont d'une valeu rde 3 798 F Vendus 2 600 F **Pierre Ripani, 105, avenue Henri-Barbusse, 93120 La Courneuve. Tél 48 37 86 22**

Vds jeux Sega (Psycho Fox Bomber Raid Rastan Saga Ghostbusters Wonderboy etc) Prix 170 F piece **Sylvain Gathelier, 6, allee des Vaux-Marechaux, 89130 Toucy Tel : 86 44 13.21 apres 18 h.**

Vds Sega 8 bits avec 11 jeux (Miracle Warriors Baseball Chase H Q , Lord of the Sword After Burner etc) + 2 manettes neuves + pistolet + solution et astuces Sega + revues et carte du club Vendu 1 990 F **Franz Schlusselluber, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tel 60 17 40 73 ou 46 40 18 10**

Vds console Sega 8 bits + 16 jeux (R Type California Games Basket Nightmare World Soccer Captain Silver Kung-Fu Kid Shinobi etc) + 3 manettes dont 2 a infrarouge Valeur 5 500 F Vendu entre 3 500 F et 4 000 F **Cedric Blocus, 28, rue de la Prairie, 95500 Gonesse Tel · 39 87 51 03**

Vds jeux Sega 8 bits (Basket Nightmare Miracle Warriors Time Soldiers etc) Prix 200 F Pistolet + 2 jeux (Rambo + Rescue Mission) 500 F **Jérôme Brosseron, 6, rue Baptiste-Marcet, 91290 Arpajon. Tel : 64 90.97 88 apres 18 h**

Vds 2 jeux Mega Drive japonaise Super Hang On et Super Thunder Blade 250 F pièce ou 450 F les deux De préférence en region parisienne **St-Ange Renciot, 25, rue de Goussainville, 95400 Villiers-le-Bel Tel 39.94 24.37**

Vds console Sega 8 bits avec 9 jeux (Zillion 2 R Type Y's etc) 1 490 F **Arnaud Pelé Tél 39 57 76.23 apres 18 h en semaine et quand vous voulez le week-end.**

Vds console Sega 8 bits + Shinobi + Thunder Blade + Missile Defense + Spy vs Spy + Light Phaser 1 400 F Valeur 2 300 F Uniquement dans le 68 ou alentours **Stephane Bruzeau, 25, rue Jeanne-d'Arc, 68200 Mulhouse Tel 89 50 24 99 entre 18 h et 22 h**

Vds jeux Sega 8 bits Out-Run et Choplifter 100 F Lord of the Sword 180 F (servi une seule fois) Cause vente console **Christophe Rousseau, 15/6, rue Léon-Blum, 59390 Lys-lez-Lannoy. Tel · 20 80 57 46**

Vds jeux sur Mega Drive japonaise (Mystic Defender Batman, World Soccer, Osmatujin Prix 250 F piece ou 800 F le tout **Damien Gouttefarde, 62, rue St-Remy, 77300 Fontainebleau Tel 64.22 04.66**

Vds Sega 8 bits + 2 Control Pad + 1 Control Stick + lunettes 3-D + Phaser + 7 jeux (Altered Beast, Space Harrier Ghostbusters Action Fighter Double Dragon Alien Syndrome, Super Tennis) Valeur 3 300 F Vendu 1 700 F Achete en decembre 89 **Adrien Larmande, 3, rue Myrha, 75018 Paris Tel 42 55 79 46**

Vds console Sega 8 bits + 9 jeux + 2 Pad + Phaser Valeur 3 300 F Vendu 1 600 F **Olivier Martin, résidence de l Empyree, 13700 Aix-en-Provence Tel. 42 27 03 37 en semaine ou 94 48 69 36 le week-end**

Vds console Sega 8 bits + 15 jeux (Rastan Golden Axe, Golvellius Shinobi Vigilante etc) **Frederic Richard, 71, avenue de St-Cloud, 78000 Versailles Tel : 39 51.04 08 apres 17 h**

Vds jeu sur Mega Drive Darwin 4081 225 F port compris Recherche jeux pour Mega drive japonaise ou française (Monaco GP, Thunderforce 3 Hellfire etc) a prix modére Etudie toutes les propositions **Philippe Verbeke, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart Tél · 20.92.63.77 apres 18 h**

Vds console Mega Drive + 8 supers jeux. Valeur 4 500 F Vendu 3 200 F à debattre **David Delrocque, 3, square de Bretagne, 92330 Sceaux Tel : 47.02 3698 à partir de 18 h**

Vds Mega Drive japonaise + 1 joystick + 7 jeux (Golden Axe Last Battle Ghouls n Ghosts etc) Prix 3 000 F a debattre **Sebastien Yvon, 32, chemin de l'Orme-Aigu, 76660 Ablis. Tel. 30 59.03 81.**

Vds console Sega 16 bits version française jamais servi + 1 jeu + une manette Le tout sous emballage 1 500 F a débattre **Reda Bercisse, cité des Francs-Maisins, bât. 1, esc 1, 93200 St-Denis. Tel · 48 20 98 07.**

Vds pour console Sega pistolet + Control Stick + 9 jeux (Rambo 3 Lord of the Sword Bomber Raid Out Run, Shinobi Thunder Blade Enduro Racer Wonderboy in Monsterland Rescue Mission) Prix 2 000 F au lieu de 2 820 F **Frederic Tomé, 54, avenue Georges-Pompidou, 92500 Rueil-Malmaison Tel 47.08.29 09**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 4 manettes + 11 jeux (Out Run Vigilante Wonderboy in Monsterland etc) Valeur 3 700 F Le tout vendu 2 100 F **Maxence Bernard. Tel 45 57 27 30**

Vds Sega 8 bits + 2 joysticks + pistolet + 18 jeux (Fantazy Star Golvellius Zillion 1 et 2 Double Dragon R-Type Shinobi etc) Valeur 6 100 F Le tout vendu 2 000 F **Marc Atallah, 38, rue du Fort-Louis, 59140 Dunkerque Tel . 28 61.06 67 apres 19 h**

Vds Sega 8 bits + 2 Control Pad + Wizmaster + 4 jeux (Wonderboy in Monsterland Rastan Great Volley Chase H Q) avec notices Valeur 2 100 F Le tout vendu 1 000 F Garantie 3 mois **Pascal Rodier, 40, rue des Couronneries, 86000 Poitiers Tel 49.45 50.59 apres 18 h.**

Pour lutter contre la propagande du Vatican athée achete **antimoine** et **poudre arrêt-cure**

Vds jeux pour Sega 8 bits Golden Axe, Great Golf Kenseiden etc Prix de 100 F a 150 F piece Vds aussi Control Stick 80 F **Jean-Philippe Bobeau, 16, rue Albert-Calus, 45400 Fleury-les-Aubrais Tel 36.86 67 00**

Vds et echange jeux sur Mega Drive Nintendo Game Boy Cherche jeux Nintendo ne fonctionnant pas en France Possede Moonwalker Ghoul s'n ghost, Populous Shadow Dancer Rainbow Islands Duck Tales Wrestlemania Mickey Bionic Commando etc **Olivier Fau, 25, bld Guist Han, 44000 Nantes. Tel. 40 48 45 76**

Vds jeux sur Sega 8 bits 1 jeu 130 F 2 jeux 210 F 3 jeux 300 F Vente de jeux 3D **David Leman, 9, rue St-Vincent, 71300 Montceau-les-Mines Tel 85.57 53.23 apres 19 h**

Vds Megadrive + 6 jeux Etat neuf Prix a debattre Cherche Basket. **Pierre Canlia, region Lyon. Tel 78.64 89.69**

Vds console Sega 8 bits + pistolet + grosse manette + 34 jeux (After Burner Space Harrier, Out Run RC Grand Prix etc) Donne 1 jeu 3-D Valeur 11 100 F Vendu 5 000 F **Eric Lenormand, 19 bis, avenue des Pavillons-sous-Bois, 93600 Aulnay-sous-Bois Tel. 46 69 44 21 a partir de 19 h.**

Vds console Sega 8 bits + 10 jeux + joypad + Control Stick 1 400 F Echange aussi jeux Nec (R-Type China Warrior Soccer etc) Recherche aussi joypad doubleur, tripleur ou quintupleur **Jean-François Ruiz, 14, rue Cimarosa, 75016 Paris Tel 45 53 86 79**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 2 manettes + 9 jeux (Y's Slap Shot RC Grand Prix etc) Le tout vendu 1 590 F Valeur 3 100 F Achete fin 89 **Christophe Bergeron, 3, rue de l'Amiral-Cloue, 75016 Paris. Tel . 42.86.26.37**

Vds Sega 8 bits + 4 manettes + pistolet + 10 jeux (Altered Beast Double Dragon Wonderboy 3 Golvellius, Zillion 2 Transbot, Hang-On Alien Syndrome etc) dont 2 jeux d occasion (Thunder Blade et Galaxy Force) encore sous-garantie Valeur 4 600 F Vendu 2 300 F **Jean-Louis Tournaille, 163, l avenue Daumesnil, 75012 Paris Tel. 43 40.51.02 apres 20 h**

Vds Sega + un jeu (Out-Run, R-Type Thunder Blade Super Tennis Shinobi etc) Etat neuf Valeur 4 000 F Le tout vendu 1500 F a debattre avec Control Stick Echange jeu sur Game Boy **Sylvain Chemtob, 63, rue Balard, 75015 Paris Tel : 45 57 97 69**

Vds console Sega + pistolet + 36 jeux + manette Speedking Valeur 11 000 F Vendu 4 000 F Etat neuf **Christian Lecru, 14, place Francheville, 24000 Perigueux Tel 53 08 79 63 apres 20 h**

Urgent ! Vds Sega 8 bits encore sous garantie et en tres bon etat + 2 manettes + pistolet + jeux (Altered Beast Zillion 2 Psycho Fox, Wonderboy 3 Out-Run etc) Valeur 2 200 F Vendu 1 400 F **Herve Lamy, 3, rue des Bouviers, 94440 Marolles-en-Brie Tel. 45 99 09 69 apres 18 h.**

Vds jeux Sega (Wonderboy 3 Psycho Fox Space Harrier etc) 15 jeux en tout Prix 170 F piece Lunettes 3-D 200 F Light Phaser 120 F **Frederic Garnault, 13, rue du Théâtre-Romain, Le Vieil-Evreux, 27930 Evreux Tel 32 67 02 15**

Vds 3 jeux Sega 16 bits Thunder Force 3 Queen of the Peacocks, Thunder Force 2 250 F pièce Possibilite d echange Possede Rastan Saga 2 Strider Batman, Sweat **Louis Chaffringeon, 20, rue du Bocador, 75008 Paris. Tel 40 70 14.34**

Vds jeux Sega 8 bits Out Run Rastan Ghostbusters Power Strike Shinobi Great Golf, Enduro Racer Choplifter, Thunder Blade Casino Games etc Prix 150 F piece **Gilles Fournier, 32, rue Danton, 92300 Levallois Tel · 47 42 15 00 au bureau ou 47 57 69 61**

Vds console Sega + lunettes 3-D + 1 jeu 3-D + 6 jeux (Y's, California Games Power Strike After Burner etc) Valeur 3 200 F Vendu 2 500 F **Michael Alicaume, Le Brefet, 14130 St-Gatien-des-Bois Tel. : 31 65 17 47**

Vds Sega 8 bits + 2 jeux inclus + 8 cartouches de jeux + 2 manettes Valeur 3700 F Vendu 2500 F **Nicolas Pacheco, 9, place Delille, 63000 Clermont-Ferrand Tel 73 90 07 44.**

Vds Sega + 2 joysticks + pistolet + lunettes 3-D + 11 jeux (R Type Rocky Rambo 3 Dynamite Dyx Zaxxon 3D etc) Le tout tres recent Valeur 4 550 F Vendu 2 300 F Vds aussi Rastan After Burner Double Dragon Rampage 150 F pièce **Fabien Cunillera, 3, impasse Rene-Clair, 93140 Bondy Tel 48.49 14 50**

Vds Sega avec manettes + transfo + Peritel + Phaser + 14 jeux (Thunder Blade Penguin Land Cyborg Hunter Bomber Raid Ninja + d autres jeux dont 3 pour Phaser Valeur 3 750 F Vendu 1 700 F Super affaire ! Reponse assurée sous 24 h **M Rousset, quartier "Les Briands", 26600 Mercurol**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 12 jeux (Time Soldier Space Harrier, Thunder Blade Miracle Warriors etc) Prix 2 000 F à débattre **Stephane Fradet, 14, avenue Berthelot, 92370 Chaville Tel · 47 50 60 18**

Vds jeux Sega (Golvellius Alex Kidd 2 etc) Prix 150 F a 200 F Console + jeux (7) 1 500 F MSX + 3 jeux 2 000 F Echange jeux contre jeux ou TV couleur ou échange l ensemble contre MSX2+ avec jeux ou contre Sega 16 bits + jeux **Christophe Mebarki, 4, bld Ney, 75018 Paris Tel . 40 38 46.32.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + 10 jeux (Wonderboy 3 Rampage, Golden Axe Altered Beast etc) Valeur 3 800 F Vendu 1 600 F **Jonathan Jouxtel, 23, rue de l Abbé-Groult, 75015 Paris Tel . 45 31 19 48**

Vds Sega 8 bits + 15 jeux + lunette 3-D (neuves) + ecran Philips couleur + nouveaux joysticks Prix entre 3 000 F et 3 500 F a debattre **Arnaud Moreau, 36, rue François-Couperin, 94440 Santeny. Tel . 43 86 11 76**

Vds Mega Drive + 2 jeux 1 500 F Vds Nintendo + 24 jeux 3000 F **Didier Vincent à Lyon. Tél. 78 35.10.24 entre 18 h et 20 h (sauf lundi entre 19 h et 20 h)**

Vds une console Sega + 2 manettes + 11 jeux (Shinobi Double Dragon Fire and Forget 2, Kenseiden Galaxy Force, Zillion 2 Alex Kidd High-Tech World Psycho Fox Cyborg Hunter Ghost House Kung-Fu Kid) Etat neuf 2 000 F **Arnaud Bouteloup, 4, rue de la Gerbe, 69002 Lyon Tel : 78 42 82 59**

Vds Sega Master System + 17 jeux (Rastan Ghosthouse Shinobi Alex Kidd 3) + une manette + lunettes 3 D Possibilite de vente separee Prix 75 F piece ou 1 200 F le tout ou échange contre Mega Drive **Vincent Milloud, 2, chemin de Quineveau, St-Mesme, 78730 Dourdan Tel. 30 59 46 48**

Vds console Sega 8 bits en bon etat + Psycho Fox + Hang-On 500 F Vds aussi Nintendo + 6 jeux 650 F **Alexis Isicato, 26, rue Christophe-Turc, 38100 Grenoble. Tel. . 76 09 06 48**

Vds jeux Sega Slapshot, Basket Nightmare Casino Games 140 F piece ou 390 F les 3 Space Harrier American Pro Football 120 F pièce ou 200 F les deux Secret Command Ghostbusters Golf 100 F piece ou 250 F les 3 **Sebastien Imbert, 70, corniche Fleurie, 06200 Nice Tel 93 71.68 48**

Vds console Sega 8 bits en tres bon etat (6 mois) + Wonderboy 1, 2 + Alex Kidd 2 + Thunder Blade + Fantazy Zone 3 Le tout 1 600 F a debattre Valeur 2 000 F Control Stick neuve en cadeau pour achateur Possibilite de vente séparée **Yann Coste, pav 37, Les Mesanges, Parc du Bourgaieh, 33600 Pessac. Tel 56 36 28 70.**

Vds jeux Sega Alex Kidd World Soccer, Altered Beast Secret Command, Wonderboy 3 My Hero Choplifter Ces 7 jeux 999 F Possibilite de vente separée Cherche personne(s) possedant Game Boy dans le Nord **Damien Michaux, 19, place Lifranc, 59700 Marcq-en-Baroeul Tel. 20 89.13 17.**

La duchesse de Langeais offre récompense à qui retrouvera sa **bague et sa premiere chaîne**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + Control Stick + pistolet + Rapid Fire + 12 jeux (Double Dragon Shinobi Out Run, Miracle Warriors, Operation Wolf Vigilante etc) Valeur 4 400 F Vendu 2 500 F **Cyril Renaudin, 96, rue de Malcojture, 95100 Argenteuil Tel. 34 10.35 67.**

Vds Sega 8 bits + 2 manettes + 9 jeux (Battle Outrun Space Harrier 1 et 2 etc) + pistolet + lunettes relief (jeux avec lunettes et pistolet bien sur !) Prix 3 870 F Vendu 1 700 F **Stéphane Haumont, 52, rue des Plaideurs, 92000 Nanterre. Tel. 42 04.33 07.**

Vds Sega 8 bits + 5 jeux (Rastan Out Run, Y s etc) + Control Pad + Speedking Valeur 2 500 F Vendu 1 000 F **Philippe Monredon, 25, allee d Ancely, 31300 Toulouse Tel. : 61 49 22.94**

Vds Altered Beast pour console Sega 16 bits 260 F **Yann Porhel, 2, rue Joffre 29400 Landivisiau Tel 98 68.31 33.**

THOMSON

Vds imprimante 40 colonnes PR90 042 pour Thomson 300 F Synthe vocal Cedic Nathan 200 F K7 Sortileges, Eliminator Pulsar, Roger et Paulo 20 F piece Pascal Base 50 F Cherche cartouche Forth ainsi que les deux livres Cedic Nathan **Pierre Gautard 17, passage Cardinet, 75017 Paris Tel : 46 22 07.22**

Vds TO8 D, câble Péritel imprimante 40 colonnes imprimante 90-600, rubans modem, controleur RS 232 extension memoire 256 Ko, logiciels (Paragraphe Color Calc, Color Paint Assembleur Caractor Portefeuille Boursier) 5 900 F Vente separée possible **Daniel Becane, 6, rue Port-Arthur, 95600 Eaubonne Tel. 39 59 33 99.**

Vds Thomson TO8 + lecteur de disquettes + crayon optique + 1 jeu sur disk Prix a débattre **Frederic Gradelle, 62100 Calais Tel 21 97 66.67**

Vds nombreux jeux pour TO8/TO9/TO9+ Prix 25 F l unité et 20 F pour plusieurs jeux (Bob Winner, Bobo TNT, Prohibition' etc) **Stephane Goutte-Soulard, Chalain d'Uzore, 42600 Montbrison Tel . 77 97 16 50**

Vds TO8D + moniteur couleur + souris + crayon optique + manettes + 6 jeux + manuel Etat neuf 3 900 F **Yann Gornard à Marseille Tel. 91 64.72 99**

Vds TO8D + 450 jeux et utilitaires + crayon optique + manette + manuels + 116 disks + prise Pentel + revues + boîte de rangement Prix 3 500 F Echange sur CPC 464 K7 et PC **Région Nord-Pas-de-Calais Frederic Thulliez, 39, avenue du Groenland, 62330 Isbergues Tel 21 02 91 10**

Vds originaux et livres sur Thomson Prix de 50 F a 100 F la compil de 3 ou 10 softs (Basic 128 Forth Assembleur Hit Ocean Pack Succes etc) sur MO/TO/disks/K7/cartouches Vite ! Il n y en aura pas pour tout le monde ! **Olivier Tél : 47 60 87 14**

Vds plus de 100 logiciels pour TO8/9+ (Journaliste Colorpaint Studio Altenator Karate, Blood Turbocup F15 Mission, Paragraphe Mach 3 Bob Winner etc) Prix 30 F piece **Jeremie Janssen, Le Galoubier, 30260 Quissac. Tel 66 77 38 08**

Vds config TO9 complete logiciel integre traitement de textes base donnée utilitaires avec moniteur couleur + Lep + crayon optique + souris + imprimante 80 colonnes + nombreux jeux + livres et revues Teo Tres bon etat 4 800 F **Jean-Claude Couot, 3, rue du Harpon, 92290 Châtenay-Malabry. Tel : 47 02 69.55**

Vds TO8 + 10 disks vierges + 29 jeux + 2 manettes + revues + ecran couleur + Guide TO8' bon pour les debutants et les pro Valeur 10 800 F Vendu 4 000 F ou échange contre Atari 520 STE **Grégory Duhamel, 21, rue de Bourgogne, 62320 Drocourt Tel 21.49 95 73 apres 17 h**

Vds jeux originaux sur Thomson sur disk 3 1/2 Microbac Math CE 120 F Microbac Physique-Chimie 120 F Enigme à Oxford 200 F K7 Speedy Wonder (200 F), Monopoly World War 3 Cartoon Maker Tresor du Pirate Affaire en or (30 F piece) **Joel Leon, Le Hameau-d Etienne, lot 4, 30600 Vauvert. Tel : 66 86 21 80 heures de bureau**

Vds TO8D (4036 couleur, 2 Basics, Exploitation de Fichiers) + moniteur HD "Data Grade" + joystick + disks vierges + livres utilisation Le tout en bon etat 3 000 F a debattre **Arnaud Milin, BP 211, 29600 Morlaix Tel · 96 88 56 68**

Nouveaute Thomson ! Vds Tetris sur disk pour TO8/9/9+ 50 F Possibilite d'envoyer une demo contre une disquette vierge + timbres **Michaël Bricout, 49, Grand-Rue, cidex 810, 59400 Seranvillers Tel 27 78 63 55.**

Vds MO6 + moniteur noir et blanc + 10 K7 + manuel Prix 1 500 F a débattre **Jocelyn Cornet. Tel 21.34 09 81 apres 19 h**

Vds TO8D + pentel + 50 jeux (Arkanoid, Captain Blood Game Over, Numéro 10, Passagers du Vent etc) + joystick + disks vierges + manuel Le tout en très bon etat 2 000 F a débattre **François Bras, 97, rue de Crimee, 75079 Paris. Tel 42 01.26 25.**

Vds TO7/70 + lecteur de K7 + Basic 128 + Controleur d extension + manuels + K7 'Initiation au Basic" + Colorpaint + 25 jeux Le tout 1 300 F Excellent pour s initier aux joies de l informatique **Laurent Aufils, 182, rue d Aulnay, 92350 Le Plessis-Robinson Tél . 43 50.12 83**

Vds TO9 + moniteur couleur + souris + crayon optique + lecteur K7 + imprimante + joysticks + jeux + educatifs Prix 5 000 F **Jean Ferre, 10, chemin de Chantemerle, 69540 Irigny Tel 78 46 30 92**

Vds TO8 avec lecteur disks + 2 jeux et crayon optique en tres bon etat Le tout 2 000 F à debattre **Pierre Romiti, domaine de Casella, bât G, Miomo Santa Maria Di Lota, 20200 Bastia Tel 95 33 91.72**

Vds TO7/70 + ODD + 10 disks + Basic 128 + extension 64 Ko + Lep + interface manettes + 2 manettes + Colorpaint + assembleur + Blitz + Airbus + 2 K7 Le tout 1 200 F Cherche Gestion Fil (docs) et Commerce 9 (juste le logiciel) pour TO8D **Vincent Bouvier, 14, rue Moreau-Vicq, 59970 Fresnes-Escaut Tel : 27 27 32 77**

Vds nombreux jeux originaux (Target Renegade Green Beret Game Over 1 et 2 etc) sur TO8/9/9+/7/70 Prix de 50 F a 100 F la disquette **Willy Renard, 1, rue des Ecoles, 08300 Neuflize Tel : 24 38 95 27**

ECHANGES

Echange jeux sur Amiga Possede Gremlins 2 Rick Dangerous 2 Time Machine etc **David Joubert, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre**

Echange nombreux jeux pour Atari STE (news et oldies dont Dragon s Lair) Liste contre enveloppe timbree **Bruno Tiberghien, 12, square Jules-Cesar, 95120 Ermont**

Echange Sim City Shadow Warriors Les Portes du Temps (orig) sur ST contre jeux d aventure (DM CSB etc) ou F-29 Retaliator Sinon je les vends 150 F pièce **Stephane Magnier-Darras, BP 615, 60206 Compiegne. Tel : 44.40 39 44**

Echange jeux STE Batman et Turbo Out Run originaux contre Zombi Merci d avance **Stephane Gazé, 12, rue Grandgousier, 93140 Bondy Tel : 48 02 84 25**

MSX echange logiciels (cartouches K7 disks) pour MSX1 MSX2 et 2+ et bientôt Turbo R Recherche cartouches Sony Hal Konami ainsi que Metal Gear 2 etc **Cyril Eckstein, 16 rue Henri-Lecompte, 51100 Reims.**

Echange news utilitaires dans toute la France et etranger **Jerôme Quennemet, 12, cite Bel-Air, Meucon 56890 St-Ave Tel : 97 60 80 37**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et ST Vds Atari ST + jeux + joystick 2 800 F a debattre Vds nombreux originaux pour Atari ST avec boites et notices Prix entre 15 F et 40 F **Gildas Ravelli, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tel. 45 41 37 17**

Echange jeux et utilitaires sur Amiga et ST **Patrice Farmey, 8, Ker-en-Coz, 56890 Noatang Tel 97 65 72 22**

Possesseurs d Amiga 500 ? Des logiciels a foison chez Tonton contactez-moi ! **Cyril Eckstein, 16, rue Henri-Lecompte, 51100 Reims. Tel 26 04.63 57.**

Echange logiciels PC XT 5"1/4 **Eric Bazian, 'La Butte Ronde' , rue Rene Cassin, 34200 Sete**

Echange logiciels sur ST Possède de nombreuses news Cherche jeux et utilitaires Echange logiciels utilitaires originaux contre disque dur ou ecran monochrome Achete jeux pour Lynx et Beecard pour portfolio **Richard Cayrat, 13, rue Anthoard, residence etudiante, ch 309, 38000 Grenoble**

Echange six jeux Sega (Rastan Psycho Fox Double Dragon Zillion World Soccer etc) contre Shinobi, Rambo 3 Choplifter Rocky After Burner **Nicolas Boudringin rue de la Secherie à Brémes-les-Ardres, 62610 Andres Tel : 21 35 41.76 de 19 h à 21 h.**

ST cherche correspondant (e) pour echanges sympas, sérieux et durables Possede et cherche news demos, utilitaires **Stephane Foulon, 20, rue des Geraniums, Porte Neuve 2, 11100 Narbonne Tel : 68.65.05.49 heures de repas**

Echange 4 jeux Sega (Rampage, Alien Syndrome, Double Dragon After Burner) contre console Nintendo + 1 jeu (possibilite de vente ou d échange des jeux Prix d'un jeu 200 F) **Alexandre Bernaert, 26, rue de l Eglise, 62330 Berguette**

Couple recherche couple pour passer **week-end dans île en face La Rochelle** car rien ne vaut une partie a Re

Contacts sur STF ou STE pour echanges de news utilitaires **Joel Dhont, 47, allee Colette 59650 Villeneuve-d Ascq. Tél : 20 47 23 91**

Amigaman echange news avec Amigafans bien branches sympas et rapides Cherche egalement dompubs PS je n ai pas un mega, pensez-y ! **Laurent Bertoni, quartier Levêque, 07400 Le Teil**

Atari ST/STE cherche contacts pour echanges de jeux **Raphael Pichon, La Cour-du-Bois Vrigny, 61570 Mortrée Tel. 33 35 79 25.**

Echange et vends news et utilitaires sur Atari ST/STE **Pascal Argano, 7, rue Ginsburger, 64100 Bayonne Tel · 59 55 77 47**

Echange Atari 520 STE 1 mega + nombreux jeux, utilitaires demos + revues Atari + joystick + accessoires contre MSX2+ Sony ou Panasonic + logiciels version 1 3 Passeneux s abstenir **Freddy Bougy, 26, avenue du Languedoc, 51350 Cormontreuil. Tel. : 26.82 27.21**

Atari ST possede Meurtres a Venise et La Quête de l Oiseau du Temps Echange 1 des 2 contre Operation Stealth Pirates s abstenir **Thomas Poinsot, "Perches-Bas" , 82270 Montpezat-de-Quercy.**

Atari STE/STF cherche contacts sympas pour échanges serieux de jeux (news et oldies) utilitaires, éducatifs, etc Envoyez vos listes **Jean-François Bertheau, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury.**

Cherche contacts sur Amiga 500 (debutants acceptes) Envoyez liste **Laurent Ryckebush, 77, bld du Rhône,62670 Mazingarbe. Tel : 21.29 89 30 vers 18 h 30**

Echange news sur Amiga 500 Pas serieux s abstenir Débutants bienvenus Envoyer liste **Yann Delanoe, 24, rue du Grand-Charmont, 25000 Besancçon. Tél. : 81 82 03 82**

Salut a vous fans du ST ! Echange oldies et news Possede Fire Brimstone A M C F29 Ivanhoe Maupiti Venus Colorado Space Ace etc Envoyez liste **Cyril Bischoff, 18, rue Maurice-Genevoix, 45240 La Ferté St-Aubin**

Amiga 500 cherche contacts serieux pour echanges et ventes de news Arnaqueur s abstenir ! **Gérard Pelletier, 1, bld Talabot, 13140 Miramas Tel : 90.50 27 98 apres 17 h.**

Cherche contacts serieux et durables sur Nec (Super Grafx a partir de Noel) Possede Splatterhouse Shinobi, Formation Soccer et Tiger Road **Alexandre Mathieu, 9, rue Jean-d'Apremont, 57000 Metz-Magny. Tel. : 87 65 68 93**

Echange jeux sur ST Possède de nombreux jeux (news et oldies) Debutants bienvenus Envoyez vos listes Si possible dans le Sud Ouest Recherche Maupiti Island **Eric Hernandez, 35, rue d'Aizpurdy, 64700 Hendaye Tel. : 59 20 09 32**

Je possede Amiga 500 et je voudrais echanger des news Possede Gremlins 2 Beast 2 Days of Thunder etc) Debutants acceptes Envoyez liste Vds Kick Off Rick Dangerous Stormlord Black Tiger, Sword of Sodan 100 F pièce Indy Adventure, Fred Tennis Cup Iron Lord Jumping Jack Son 150 F piece **Alexandre Mirzayance, 13, Les Savoyances, 74200 Anthy/Leman. Tel. : 50.70.46 44**

Echange softs (news seulement) sur ST Possede Midnight Resistance, F 29, Operation Stealth Klax, Fire and Brisbane E-Motion etc) **Samuel Desitter, 9, allee 'Le Clemenceau', 01960 Peronnas Tel : 74 21.02 95 apres 18 h.**

Echange jeux Mega Drive Possede 7 supers jeux (Super Monaco GP Super Shinobi Moonwalker Final Blow Rambo 3 Forgotten Worlds etc) **Gregori Jambert, 26, avenue de Toulouse-Lautrec, 13880 Velaux Tel. 42.87 97 40**

Echange 3 jeux Game Boy contre 4 jeux Nes dans le 95 Echange Nes + 8 jeux + 2 jeux + doc contre console Mega Drive + 3 jeux minimum Region parisienne **Riad Oudina, 6, rue Leon-Foucault, 95340 Persan Tel : 34 70-05 95**

Recherche contacts pour échange de logiciels sur 520 STE Envoyez votre liste **Jean-Luc Arsène, rue de la Poste, 41170 Souday**

Echange démos specifiques au STE et source Assembleur commentee **David Gallardo, 6 bis, rue Bernard-Mule, appt 43, 31400 Toulouse Tel. : 61.34 91.51**

Echange ou vends nouveautes et utilitaires sur ST et Amiga **Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnieres**

Echange nombreux jeux sur STF dont Rainbow Islands, Maupiti Islands Ivanhoe etc Vds Twin World, Rock Star Kick Off 2 150 F Space Ace 300 F Cherche Great Giana Sisters sur STF **Nicolas Fillion, 10, rue du Lieutenant-Gilles, 66330 Labestany. Tel. 66.50 58 81**

Evêque teigneux cherche des **crosses**

Recherche contacts serieux pour échanges et ventes sur PC 5"1/4 Rigolos s abstenir **Nicolas Duteil, 10, place de l'Eglise, 44260 Malville. Tel : 40 56 46 60**

Echange Golden Axe (Sega) sans notice mais avec solution complete et Alex Kidd contre Rastan et Shinobi Sega Master System uniquement **Magalie Morel, 45, rue Jules-Huret, 62200 Boulogne-sur-Mer Tel : 21 31 48 83**

STE cherche à échanger jeux Possède news Proche Marne-la-Vallee si possible **Gilles Bole, 2, rue Anatole-France, 77186 Noisiel Tel 60 17 72.20**

Echange World Soccer Super Tennis Global Defense Shooting Games ou Altered Beast de Sega contre autres jeux **Jonathan Pezzetta, 3, allee Louis-Jouvet, 94500 Champigny Tel 47 06 62 96**

Atari 520 ST cherche contacts pour echanges ultrarapides et serieux Possède nombreuses news (Rick Dangerous 2, Shadow of the Beast 2 etc) **Thierry Balandier, La Banvoie, 88340 Le Val-d'Ajol**

Echange jeux sur ST Possede plus de 100 jeux dont news (F29 Kick Off 2 Flood etc) **Matthieu Lehmann, residence des Sports, Picquecailloux, appt 434, 24100 Bergerac Tél. 53 57 76 80**

Echange jeux Sega sur ST (news et anciens) Possède Captive Secret Agent etc) **Christophe Lasmier, 2, impasse Claude-Roche, 77740 Couilly. Tel : 60.04 44 39**

Amiga echange hot news Debutants s'abstenir Recherche membre pour fonder team (coder musiciens etc) Possede news **Matthieu Chabaud, quartier Le Touve, 84570 Methamis. Tel 90 61 88 56**

STF echange jeux news utilitaires Debutants s abstenir Envoyez liste **Didier Wauthier, 19, avenue du Général-Gouraud, 77680 Roissy-en-Brie. Tel : 60 28 85 36**

520 STE recherche contacts pour echange et vente de news only (Possede Rick Dangerous 2 Turrican etc) Vds PC 1512 complet + logiciel 43 000 F Disks vierges 3"1/2 5 F piece **Bruno Lantoine, hameau de Grand Marche, 77510 Rebais**

Cherche contacts MSX2 pour echanges (disks cartouches) **Ernest Olivier, 102, rue Basse-Marquet, 4470 St-Georges S/Meuse Belgique Tel 041.75.38 95**

Cherche contacts pour échanger des programmes Amiga et C64 Envoyer liste **Jeannine Decock, rue des Redis, 38, 6200 Châtelineau, Belgique**

Echange jeux sur Amiga si possible sur Toulouse ou dans l Aude Possede Indy 500 Panza Kick Boxing Lotus Turbo Challenge Secret Agent The Killing Games Show etc **Christophe Pouvillon, 17, rue Gambetta, 11400 Castelnaudary Tel : 68 23 30 99**

Ex-auteur de theâtre voudrait s'associer avec pâtissier pour vendre **des petits fours**

Echange nombreux jeux, utilitaires demos sur STF Debutants s abstenir Recherche aussi jeux d aventure originaux a bas prix Réponse assurée et rapide **Sylvie Michel residence Loretto, bât A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio**

Echange news utilitaires demos sur ST Echanges sympas et durables si possible Possede de nombreuses news **Christophe Alonso, 3, rue Ferdinand-Corrèges, 64100 Bayonne. Tel : 59 55 29 94 après 18 h**

1040 STE cherche contacts serieux Possede news et oldies Echange aussi disks ST contre Amiga Je salue les Narbonnais et les Savoyard(e)s **Luc Bachelet, 4, rue de Blida, 11100 Narbonne Tel : 68 32 34 96 apres 18 h**

Amiga 500 cherche contacts pour échange de jeux et utilitaires Possede de nombreuses news **Louis Lupetti, 6, Les Erables, 68890 Reguisheim Tel : 89.81 76 90**

Echange jeux sur Amiga Arnaqueurs et vendeurs s abstenir Recherche extension A501 Envoyez vos listes Reponse assurée **Frederic Pajot, 17, rue des Oiseaux, 6750 Musson, Belgique Tel : 063 67 86 02**

Echange K7 Nintendo J en achete aussi a bas prix Vds aussi Metroid Mario 1 Punch Out Kung-Fu et beaucoup d'autres **Sylvain Puech, Les Cambrous, 81250 Alban Tel : 63.55 88.80**

RECHERCHES

Achete lecteur de disks externe A1010 ou autre marque pour Amiga 500 avec câble et notice 300 F maximum Cherche aussi manette Quickjoy 6 + Jet Fighter 80 F max **Jean-Marc Urie, 7, rue du Beau-Regard, 95470 Fosses**

Cherche Atari 520 STE/ST avec jeux sans moniteur ou Nintendo avec jeux Urgent ! Vds Atari 2600 avec 10 jeux + manette (2 paires) Le tout sous garantie 400 F a 500 F **Pascale Derville, 7, Couronelles-Delta, 50170 Pontorson. Tel : 33 60 31.64.**

Recherche Amiga 500 environ 1 500 F ou echange contre Sega + 6 jeux geniaux ou vds Sega 500 F Sega + Space Harrier 600 F Psychofox Operation Wolf R-Type 200 F piece Shinobi Thunder Blade 170 F piece Vds Pit Gadget (300) **Irene Gorak, 3, rue Ronsard, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tel 20 05 43 53.**

Recherche lecteur disks extension memoire listings, programmes utilitaires en cartouches pour MSX1 Faire offre **Denis Papin, 16 ter, rue de Jemmappes, 49000 Angers**

Recherche K7 de jeux d'occasion sur Sharp MZ-700/MZ 800 **Sebastien Dumuid, 80, rue de St-André, 45370 Clery St-Andre. Tel. : 38.45.74 29.**

Recherche toutes disquettes listings parus dans Micro ID n°9 Faire offre Cherche Music Module ou Music Creator Je suis écolier et donc peu fortuné **Lucien Matthey, 'Le Bouas", Cazaux-Savès, 32130 Samatan Tél : 62 07 96 01.**

Cherche Mega Drive + jeux à prix raisonnable Vds Sega 8 bits + 5 jeux (Miracle Warriors, Phantazy Star, Y's etc) 1 000 F **Gary Le Kiem, 6, rue de l Etang, 77540 Rigny Tel : 64 07.71 96.**

Cherche livre MSX "Programmation en Assembleur' de Georges Fagot-Barraly aux editions Sybex **Christophe Prodhomme, 15, rue des Mimosas, 49220 Vern-d'Anjou.**

Recherche pour Amiga les jeux suivants Quintette Skateball Les Incorruptibles et Ghouls'n Ghosts **Manuel Garcia, 5814 Trans Island, Montreal, Quebec, Canada.**

Achete Atari 520 STF ou STE DF avec moniteur couleur joystick souris 2 500 F **Jean-Baptiste Geraud, 55, avenue Marceau, 75116 Paris Tél : 47 23 32 07.**

Embauchons **clowns grecs** Ecrire au Cirque Pindare

Recherche la cartouche de Metal Gear 2 pour MSX2 Philips Merci d avance **Benoit Lalet, Olympia-Port-Cezanne, route du Thalonet, 13100 Aix-en-Provence Tel : 42 21 69 55**

Recherche graphistes sur STF et contact divers pour echanges Vds originaux (E-Motion, Ninja Warrior etc) + livres Achete Spack et De Luxe Paint à petits prix Echange originaux + livres contre 5 1/4 Cumana **Sylvain Ball, 4, rue de Fresnes, 44730 Tharon-Plage**

Urgent ! Cherche moniteur couleur avec Mega Drive japonaise à bas prix **Marc Lopato, 59, rue des Batignolles, 75017 Paris Tel : 46 27.87.36.**

Cherche possesseurs de VG5000 pour echanger jeux et idees de programmation et manuels **Steve Poulyadoux, 13, rue 'Les Poppins', Guilly-le-Vicomte, 14100 Lisieux Tel 31 61 11.79.**

Achète jeux Nec PC Engine Formation Soccer, Splatterhouse (150 F à 200 F pièce) F1 Circus (250 F) Vds jeux Sega 8 bits Golf + Zillion (200 F), Out Run (150 F) Miracle Warriors (200 F) Rastan (150 F) Possibilité d'échanges **David Hecq, 517, rue la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont**

Achete Game Boy Nintendo + jeux (1 ou 2) Faire offre Vds aussi Atari 520 STF + nombreux jeux + souris Prix 2 000 F a débattre ou echange contre console Nec PC Engine Core Grafx + jeux (Formation Soccer etc) + 2 manettes **Frederic Fonte, 3, rue de Belfort, 57290 Faeck Tel. 82 57 08 81.**

Amiga recherche contacts passionnes par jeux de rôle et wargames pour echanges de trucs et news **Patrice Blandin, 3, rue André-Rivoire, 92240 Malakoff Tel. : 46 55 93 82**

Cherche unite centrale Thomson TO7/70 UC 97-070 avec ou sans logiciels **Raymond Planzanet, 20, rue Rivay, 92300 Levallois-Perret Tel. : 47.31 02 16**

Recherche revues Tilt (n°61 a 67) Urgent ! Même si vous n avez pas tout contactez-moi Rigolos s'abstenir ! Cherche aussi Dungeon Master et Chaos Strike Back originaux sur PC et compatibles 5"1/4 Prix environ 100 F piece ou 250 F les deux **Olivier Colin, 20, Le Soleil-Levant, 26740 Sauzet Tel. 75 46 11 68**

Urgent ! Recherche drive 3"1/2 externe double face pour MSX2 VG8235 Philips TBE Faire offre si possible de 2 000 F **Jean-Loic Gaffez, 187, rue des Renards, 76230 Isneauville Tel 35 61.37.52 apres 18 h.**

Cherche imprimante MSX Philips NMS 1421 ou 1431 ou conseils sur tout autre modele compatible ayant les memes caractéristiques Cherche egalement FM-PAC **Ulrich Pechstein, 12, rue de Jaillon, 54365 Avrainville Tel : 83.62 95 14**

Recherche materiels divers sur Sanyo PHC 28S MSX (jeux souris, cartouches K7 lecteur K7) **Yves Du Tertre, Sport et Nature, chemin aux Vaches, 95290 L'Isle-Adam.**

Cherche jeux sur disks (MSX2) avec notices si possible + 1 bon programmeur pour apprendre serieusement sur MSX2 Faire offre **Lucien Matthey de l'Endroit, "Le Bouas", Cazauw-Savès, 32130 Samatan**

Achete console Sega ou Nintendo avec ou sans jeux et peripheriques Achète aussi jeu Nec et Mega Drive **Roland Guénier, 67, bld du Marechal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer**

Recherche contrôleur disks 5"1/4 CD90-640 pour Thomson TO7/70 **Daniel Champavier, Les Ys, 42370 St-Alban-les-Eaux Tel. 77 65 86 50**

Jeune homme pimpant cherche place de **klaxon**

Recherche utilitaires pros sur CPM2 ou CP+ originaux Possibilite d echanges Possède CPC 464 + DDI1 + 64 Ko Ktronics + imprimante **Eric Robles, rue Matachot, 64300 Orthez Tel. 59 69 26.51**

MSX recherche plan extension mémoire 256 ou 512 Ko + pieces detachees MSX processeur video VDP 9938 ou 9858 + adresse revue MSX etrangère **Thierry Vicat, 33, chemin de Lautagne, 26000 Valence Tel : 75.41 75 88**

Recherche toutes les versions de la demo d Epic sur Amiga Recherche demos en tout genre Echange jeux **Nicolas Lacour, 24, rue d Oran, 59800 Lille Tél. 20.56 16.97**

Urgent ! Cherche Thomson MO5 avec extension musique et jeux + crayon optique a bas prix 500 F à 600 F Dept 72 uniquement **Romeo Zadire, 96, rue Gay-Lussac, 72100 Le Mans Tel : 43 84 63 47.**

Achète moniteur couleur Amiga ou autre marque Etudie toutes propositions Vds originaux Atari tres bon etat Liste sur demande Vds cartouches MSX2 **Xavier Girard, 11, rue Marx-Dormoy, 45400 Fleury-les-Aubrais Tel. 38 86.79 52.**

Recherche cartouches MSX Space Manbow Metal Gear 2 FM-PAC Vds cartouches MSX + matériel Liste sur demande Vds drive externe pour Amiga **Serge Vassal, Pre Bercy 2, n°145, Avermes, 03000 Moulins**

Achete jeux sur Nintendo avec boîte et livret. Cherche Megaman Mario 2, Wizards and Warriors Zelda 2 Turtles Prix environ 100 F pièce **Jerôme Morançais, 169, rue Prémartine, 72000 Le Mans. Tel : 43 82 47 00 apres 17 h 30.**

Achete TO8 ou TO8D a petit prix Faire offre **Jean-**

Pierre Blancher, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Ceze

Cherche pour Noel carte sonore (Ad Lib) d occase mais en bon etat pour un 1512 aphone Pas serieux s abstenir Faire offre **Nicolas Martignole, 21, avenue Jean-Jaurès, 91690 Saclas**

CONTACTS

Cherche contacts sérieux sur PC pour fonder un club Possède nombreux jeux dont Arkanoid, Tera Sram, Orphee etc **Antide Perrin, quartier des Conamines, 84380 Mazan Tel 90.59.76 02**

Cherche contacts sérieux sur Amiga Possede news et oldies **Damien Bacconnier, 5, rue Jean-Moulin, 59112 Carnin Tel. : 20 85 59.66**

Cherche contacts pour utiliser Modem et etablir des relations de PC a PC **Gerard Claveau, 107, avenue Ledru-Rollin, 75011 Paris Tel : 43.55 42.14**

Recherche contacts Atari ST + MSX2 + Nintendo sympas sérieux en France et a l etranger mais parlant français **Pierre Pavant, 2, rue du Lac, 25660 Saône**

1er reseau de contacts sur Gameboy, Gamelink est accessible gratuitement dans toute la France **Fabrice Antonmattei Tél . 42 37 94.82 a partir de 18 h**

Amiga 500 cherche contacts pour échanger news (en vue si possible d une rencontre) Pas serieux s abstenir **Eric Rolin, 3, rue de l Arcade 91540 Mennecy Tel 64 57.00 13**

Cherche contacts sur Amiga pour échanger news et oldies Uniquement sur Paris et région parisienne **Martin et Eric Cazenave, 11, rue Ernest-Renan, 75015 Paris Tel. 43 06 41 88**

Amiga cherche contacts rapides et serieux (en particulier demos) Si possible sud-ouest de la France encore mieux Lot-et-Garonne **Laurent Castell, 455, avenue Albert-Camus, 47240 Bon-Encontre. Tel 53.95 96 03**

Cherche correspondants serieux et rapides Recherche plan de gonflage memoire pour NMS 8250 Le tout sur MSX J'attends vos propositions **Patrice Mikalef, 4, allee de la Sarriette, Les Jardins-de-la-Durande, 83260 La Moutonne-La Crau Tel : 94 57.22 03**

Musicien Amiga cherche coder de jeux sur dept 54 et 57 Pirates s abstenir Swapp demos seulement avec les meilleurs en France et a l etranger Recherche sons IFF de bonne qualite et Swpp Music Midi pour Noise Tracker V2 **Joseph Diasio, quartier Mermoz, bât D2, 54240 Joeuf Tel 82 46 95 12.**

Cherche contacts Amiga 500 serieux pour jeux ou utilitaires Echanges ou clubs sur Tourcoing-Halluin **Philippe Olivier, 31, rue Maurice-Ravel, 59250 Halluin. Tel : 20.03 28 65**

Recherche contacts sur TO8D Recherche aussi adresse clubs Thomson **Patrice Denise, 3, place Pablo-Picasso, 76380 Canteleu Tel 35 36 63 78**

Veterinaire spécialisé dans l aerophagie **recherche professeur de lettres** pour soigner un veau qui a bu l air

Amigafan cherche contacts sympas et serieux Reponse assurée Graphistes musiciens programmeurs debutants n hesitez pas ! **Herve Levis, 296, rue du General-Leclerc, 60390 Auneuil Tel 44 47 63 20**

Cherche contacts sur MSX2/2+ pour échanger des jeux utilitaires et demos sur disks Possède nombreuses news Envoyez liste **Olivier Hustin, 6, avenue Elisabeth, 6001 Marcinelle (Belgique). Tel · 071 36 62 83**

Cherche contacts sur Amiga en vue d échanges en France ou a l'étranger Possede Double Dragon 2 Maupiti Island Pas serieux s abstenir **Herve Fournel, 91, rue Nicephore-Niepce, 42100 St-Etienne.**

Cherche contacts serieux MSX2 pour divers echanges **David Cindric, 139, avenue Paul-Deschanel, 1030 Bruxelles (Belgique) Tél. 02 241 42.44**

Cherche contacts cools sur PC3 SP AT, VGA + Nec + Mega Drive Ecrire ou appeler apres 18 h **Paul Soukhavong, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne Tel. : 47 06.82 11 apres 18 h.**

Cherche contacts PC 5"1/4 Réponse assuree Cherche demos pomos sur PC et Blood Money disk 360 Ko **Laurent Cortes, 13, chemin de la Berteuille, 31600 Le Lherm. Tel . 61 56 02 34**

Cherche contacts serieux Nec pour prets et echanges Possède Mr Heli, Vigilante Formation Soccer F1 Triple

DIVERS

Vds Archimedes 310 + moniteur couleur Nec Multisync + imprimante Epson LQ 500 (24 aiguilles) + bac feuille à feuille LQ 500 + emulateur Le tout en parfait etat 16 000 F **Laurent Thorigny, 20 allee Eugene-Pottier, 77420 Champs-sur-Marne Tel. 64.68 22.70**

Vds imprimante Star LC10 couleur 1 an (tres peu servi avec emballage d origine) 1 700 F **Jean-Luc Taunay, 7, rue de la Vacquerie, 75011 Paris. Tel 40 09 01 42**

Vds moniteur couleur Philips CM8833 Achete debut septembre 90 2 990 F Vendu 1 990 F Excellent etat Possibilite de branchez 2 sources video sur le moniteur **Sebastien Le Charpentier, 42, avenue du Genéral-De-Gaulte, 94700 Maisons-Alfort Tel 43 68 24 44**

Vds imprimante serie portable a jet d encre + cable Modele Dicomix Valeur 3 500 F Vendu 2 000 F Vds Dos 4 1 en allemand Faire offre **Christophe Luthringer, 40, rue du Petit-Steinby, 68800 Thann Tél 89 37.27 46**

Vds console NEO-GEO + 2 jeux (Nam 75 et Baseball Star) garantie encore 11 mois Neuve Prix d achat 8 000 F Le tout vendu 6000 F à debattre **Christian Piles Tel 76 21 43 51.**

A vendre ou a louer systeme complet permettant l impression de portraits digitalises sur tous supports **Philippe Alin, 16, rue E.-Lebeau, 91200 Athis-Mons.**

Ai besoin de **pets-de-nonne** pour synchroniser documentaire sur les vents d ange Faites moi un bruit et j arrive.

Vds ordinateur familial 128 Ko Sinclair ZX Spectrum+2 + écran + 26 jeux 800 F **Alain Portmann, 16, rue Cottin, 75018 Paris Tel 42 41 45 99**

Stop affaire ! Vds Europe Schneider avec lecteur 3 1/2 + lecteur 5 1/4 + moniteur couleur + nombreux jeux (Budokan Block Out etc) Excellent état Valeur 8 500 F Vendu 5 500 F **Nicolas Carel, 14, rue du 8-Mai a Lieu St-Amand. Tel . 27 35 80.39**

Vds PC Toshiba portable 640 Ko 2 lecteurs 3"1/2 avec moniteur couleur + souris + valise de transport Prix 7 000 F Imprimante a jet d encre Hewlett Packard 1 500 F L ensemble 8 000 F **Fabrice Moulin, 8, rue de Marseilles, appt n°9, 59820 Gravelines Tel. 28 65 37 56.**

Vds calculatrice financiere HP19B Business Consultant 2 Prix 800 F Valeur 1 800 F Vds disks vierges 3"1/2 TDK 9 F pièce **Pierre Bernardo, 32, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92150 Clamart Tel. 47 36 85.23**

Vds revues Tilt du n°63 au n°82 10 F pièce Vds egalement anciens Micro News **Alain Perrault, 7, avenue du General-Leclerc, 69140 Rillieux Tel · 78 88 04 58.**

Vds Micro Alice 90 800 F a debattre (avec le maximum de jeux educatifs et autres) **Sylvain Chabot, 17, rue H.-Warnier, 51500 Tassy. Tel . 26 82 23 16**

Vds jeux sur NEO GEO Nam 75 1 100 F Cyber Lip 1 400 F Possibilité de reprise de Nam 75 chez Ultima Games (facture) **Jean Tel : 45 76.51 70 dans le Val-de-Marne**

CLUBS

A l heure ou vous lisez ces lignes Mega n°4 est sorti ! Ce fanzine sur CPC disk est a vous contre une disquette et une enveloppe a 3 80 F **Lionel Vilner, 18, rue de Maubeuge, 75009 Paris Tel : 45 26 00.64**

Club Nec sort son 4 eme numéro de fanzine pour PC Engine et Super Grafx Venez rejoindre le club sur 3615 code Micro News (3614) pour vous inscrire et avoir des news et reductions sur le matos Nec Prix 20 F la revue + adhesion **Nec lub, C3, Les Pervenches, 13700 Marignane.**

Phaba Club present au Forum Atari propose le journal sur disk n°2 trucs astuces, megademos et dompubs Prix 30 F ou renseignements contre 2 timbres **Phaba Club, 8, chemin des Pains-Perdus, 28100 Dreux**

Le FCM n°2 est sorti sur disque 360 Ko au prix de 40 F (par cheque a l ordre de Franck Tetu) Au sommaire du fan club MSX la solution de Samourai et ses 49 tableaux, Golvellius 2 Knightmare + concours + jeu en Basic etc **Franck Tetu, 54, rue Edouard-Vaillant, 59199 Hergnies**

Club Emerald Hine (Amiga) attend tout les devoreurs de diamants 24 versions de 80 tableaux pour les chasseurs de Yam **Luc Jeanjean, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 St-Gilles. Tel . 66 87 36 65 heures de repas**

Achete échange ou vends sur Sega de nombreux jeux Possede toutes les nouveautes **Siegfried Mounissens, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac**

Chercheur de pierres précieuses desire **s'associer avec manucure** pour recupérer les rubis sur les ongles

Sega Club Junior 93 l autre Sega club Magazine mensuel locations jeux, reunions concours contacts etc **Anthony Sage, 36, rue Loubet, 93200 St-Denis** Tel 48 22 16 43 **Reponse assuree sous 47 h 55 (mieux que la Redoute !)**

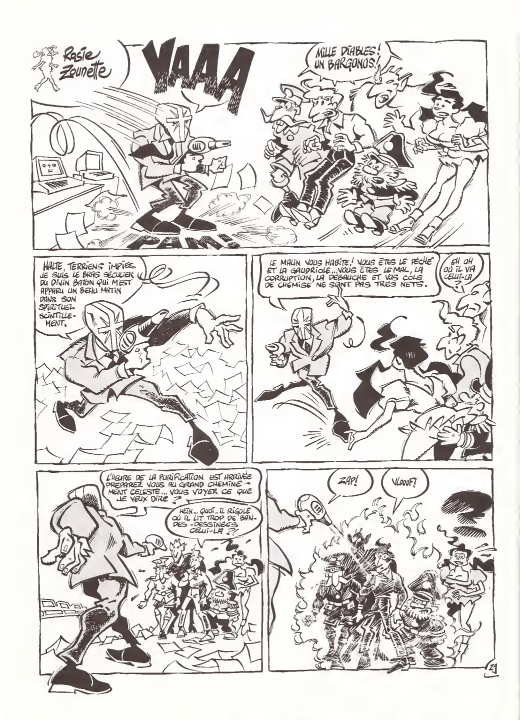
Club MSX sur disks Echange jeux sur disks concours de listings etc Joindre un timbre **Christophe Chaplain, 22, rue des Aubepines, 86190 Ayron**

Depuis un an creation d un club Nintendo Game Boy **Fabrice Lebrun, 10, rue du Château-Travecy, 02800 La Fere Tel 23 56 38 62**

Club jeune le "Sega Spirit" vient de se creer Nous sommes prêts a vous recevoir Possibilite de communiquer trucs codes etc Echange de cartouches Ecrire seulement. **Roman Boffy, 9, rue Picasso, 21240 Talant.**

Demons le groupe legal français recherche des coders non debutants **Jerôme Mismacque, 265, rue Jean-Jacques-Rousseau, 80310 Picquigny Tel 22 51 46 09**

Le club F.N.L te propose ses dernieres nouveautes à très bas prix **François Noel, 79, rue de Wanfercee-Baulet, 6224 Fleurus (Belgique) Tel : 00 32 81.78.78**


Rosie Zounette
YAAA
MILLE DIABLES! UN BARGONOS!
PAM!
HALTE, TERRIENS IMPIES JE SUIS LE BRAS SÉCULIER DU DIVIN BATON QUI M'EST APPARU UN BEAU MATIN DANS SON SPIRITUEL SCINTILLEMENT.
LE MALIN VOUS HABITE! VOUS ÊTES LE PÉCHÉ ET LA GAUDRIOLE... VOUS ÊTES LE MAL, LA CORRUPTION, LA DÉBAUCHE ET VOS COLS DE CHEMISE NE SONT PAS TRÈS NETS.
EH OH OÙ IL VA CELUI-LA ?
L'HEURE DE LA PURIFICATION EST ARRIVÉE PRÉPAREZ VOUS AU GRAND CHEMINEMENT CÉLESTE... VOUS VOYEZ CE QUE JE VEUX DIRE ?
HEIN... QUOI... IL RIGOLE OÙ IL LIT TROP DE BANDES-DESSINÉES CELUI-LA ?!
ZAP!
VLOOOF!
29



IH IH AH TUER TUER ! LA VOIE LA VOIE
MON DIEU UN FOU INTERGALACTIQUE.
VITE ... UNE IDÉE... SURVIVRE PAR TOUS LES MOYENS !?
GRRR
OOH VOUS...VOUS SUBLIME PURIFICATEUR DU TRÈS HAUT...VOUS M'AVEZ RÉVÉLÉ LA VOIE.
LA VOIE
VOUS M'AVEZ DÉBARASSÉE DES QUATRE PLUS GRANDS OBSÉDÉS SEXUELS DE L'UNIVERS JE VOUS AIME ... PRENEZ-MOI TOUTE
GLP!
LA VOIE
AH JOLIE COLOMBE ÉGARÉE TE VOILA REVENUE SUR LA VOIE SPIRITUELLE DU SAGE ET DU DIVIN... ATTENDS UNE SECONDE QUE J'ENLÈVE MA LIQUETTE ET MON FALZAR.
JE VAIS T'AIMER COMME TU M'AIMES Ô TERRIENNE RÉDEMPTÉE.
MAMOUR MAMOUR
VLOF!
30

STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP ET JOOP

JE PEUX VOUS AIDER ?

?

AH. QUE?

TOI, LE VIOLEUR DE CENDRIER, DÉGAGE DU CLAVIER !

AH QUE, TIREZ PAS SUR LE PIANISTE!

CLAC!

ET MAINTENANT, SOURIEZ, LE PETIT OISEAU VA SORTIR!

RATÉ !

BLAM

AARGH!

AH QUE C'EST MALIN. J'AI UN TROU DE BALLE DANS MA CEINTURE!

BONG

RHRGL

POC

PAF

POC

BONG!

AH QUE, LE CON... IL A TROUÉ MES TICKETS!

?

A suivre...

Sim City

AIRPORT
BUSINESS CENTER
HOSPITAL
STADIUM
COMMERCIAL CENTER
INDUSTRIAL ZONE
BRIDGE
HARBOUR

EST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

EST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

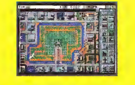
ILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR

EST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990

SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE : **Terrain Editor**, complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

◆ *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*

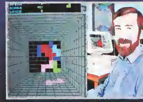


DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

Welltris

Maîtrise, pathway of silence, profondeur irréelle, supervision, absolute skyline, contrôle, anticipation, miroir immobile, équation, horizon, opalescence, abstraction, magic square, multiple surfaces, colours, miroir du vide, unreal abyss, espace, lightness, reflection, purity, transparence minérale, étoiles...

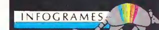
« Maîtriser les couleurs, dominer l'espace »



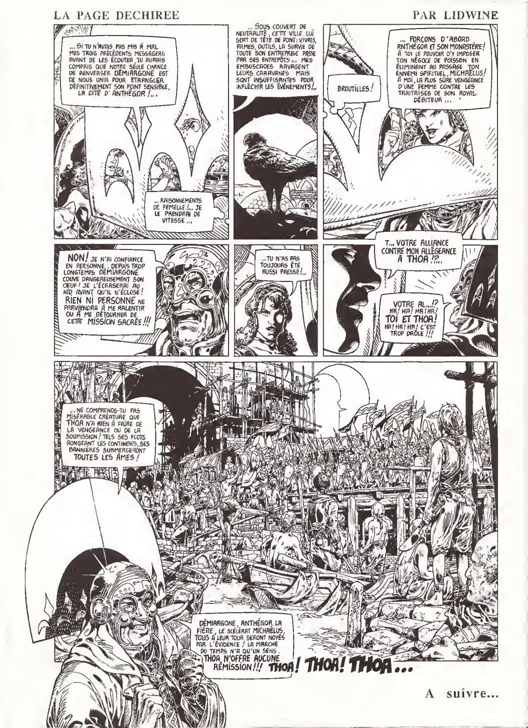
Après TETRIS, fabuleux hit international, rejoignez dans WELLTRIS, Alexey Pajitnov, grand mathématicien de l'Académie Soviétique des Sciences, et relevez son nouveau défi : contrôlez les chutes, déplacez les volumes et maîtrisez l'espace.

- ▲ **3 NIVEAUX DE DIFFICULTE : DEBUTANT, CONFIRME, EXPERT**
- ▲ **PERSPECTIVE 3 D**
- ▲ **MULTIPLES VITESSES DE JEU**
- ▲ **10 MEILLEURS SCORES SAUVEGARDES**
- ▲ **UN JEU 100 % GLASTNOST !**

Disponible sur AMIGA, PC & compatibles, et bientôt sur ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC.




LE GRAND PATRON
RASHEED
MARC BROTHERS
LE NOUVEAU PDG
ICI C'EST MOI ...
O.K.?
MON OBJECTIF : REDRESSER LA BOITE
EN SIX MOIS ET CONQUÉRIR LE
MARCHÉ SINO-JAPONAIS ...
O.K.?
POUR ÇA 3 LEVIERS :
RENDEMENT, EFFICACITÉ,
PRODUCTION ...
J F M A M J J A S
O.K.?
ET BIEN SÛR DES HOMMES ! DES BATTANTS !
DES FONCEURS ! DES GUERRIERS !
VOUS EN
ÊTES ?
NO PROBLEM
MEC ...
BOM
BOM
BOM
... MAIS TU COMPRENDS
QU'EN 15 ANS DE MAISON
J'AI PRIS MES HABITUDES ...
O.K.?
BOSS


... SI TU N'AVAIS PAS MIS À MAL MES TROIS PRÉCÉDENTS MESSAGERS AVANT DE LES ÉCOUTER, TU AURAIS COMPRIS QUE NOTRE SEULE CHANCE DE RENVERSER DÉMIARGONE EST DE NOUS UNIR POUR ÉTRANGLER DÉFINITIVEMENT SON POINT SENSIBLE, LA CITÉ D'ANTHÉGOR !...
... RAISONNEMENTS DE FEMELLE !... JE LE PRENDRAI DE VITESSE ...
... SOUS COUVERT DE NEUTRALITÉ, CETTE VILLE LUI SERT DE TÊTE DE PONT : VIVRES, ARMES, OUTILS, LA SURVIE DE TOUTE SON ENTREPRISE PASSE PAR SES ENTREPÔTS ... MES EMBUSCADES RAVAGENT LEURS CARAVANES MAIS SONT INSUFFISANTES POUR INFLÉCHIR LES ÉVÉNEMENTS !...
BROUTILLES !
... FORÇONS D'ABORD ANTHÉGOR ET SON MONASTÈRE ! À TOI LE POUVOIR D'Y IMPOSER TON NÉGOCE DE POISSON EN ÉLIMINANT AU PASSAGE TON ENNEMI SPIRITUEL, MICHAELUS ! À MOI, LA PLUS SÛRE VENGEANCE D'UNE FEMME CONTRE LES TRAITRISES DE SON ROYAL DÉBITEUR ...
NON ! JE N'AI CONFIANCE EN PERSONNE. DEPUIS TROP LONGTEMPS DÉMIARGONE COUVE DANGEREUSEMENT SON OEUF ! JE L'ÉCRASERAI AU NID AVANT QU'IL N'ÉCLOSE ! RIEN NI PERSONNE NE PARVIENDRA À ME RALENTIR OU À ME DÉTOURNER DE CETTE MISSION SACRÉE !!!
... TU N'AS PAS TOUJOURS ÉTÉ AUSSI PRESSÉ !...
T... VOTRE ALLIANCE CONTRE MON ALLÉGEANCE À THOA !?...
VOTRE AL...!? HA ! HA ! HA ! HA ! TOI ET THOA ! HA ! HA ! HA ! C'EST TROP DRÔLE !!!
... NE COMPRENDS-TU PAS MISÉRABLE CRÉATURE QUE THOA N'A RIEN À FAIRE DE LA VENGEANCE OU DE LA SOUMISSION ! TELS SES FLOTS RONGEANT LES CONTINENTS, SES BANNIÈRES SUBMERGERONT TOUTES LES ÂMES !
DÉMIARGONE, ANTHÉGOR LA FIÈRE, LE SCÉLÉRAT MICHAELUS, TOUS À LEUR TOUR SERONT NOYÉS PAR L'ÉVIDENCE ! LA MARCHE DU TEMPS N'A QU'UN SENS. THOA N'OFFRE AUCUNE RÉMISSION !!!
THOA ! THOA ! THOA ...

A suivre...

CRAMPONNEZ-VOUS A VOTRE JOYSTICK !

OOOPS UP vous tiendra dès le premier tableau et ne vous lâchera plus pendant **100 niveaux.**

Des tas de bonus, mais aussi de pièges : têtes de mort, chewing-gums immobilisants, monstres gloutons...

Graphismes superbes et variés. Pour un même niveau, décor différent à chaque partie.

Code d'accès indiqués à chaque niveau.

Quatre types d'armes

Le super hit de Snap en fond sonore.

OOOPS UP

Distribue

AMIGA ET BIENTOT ST

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente



IMPRESSIONS YETIENNES

Yéti, soucoupes volantes et monstre du Loch Ness. Au milieu : vous, les lecteurs de Micro News - sans oublier Infogrames, durement touché par l'épreuve...

Wach ! Je viens de recevoir les premières estimations de ventes pour **YETI, l'abominable journal** (en vente partout : **18 F**), et les chiffres sont plus que bons ! A tel point que la personne chargée de ce sondage veut refaire ses calculs car elle n'arrive pas à croire à de telles ventes sur un premier numéro.

Je sais que, parmi ceux qui ont acheté YETI, il y a un grand nombre d'entre vous - lecteurs de cette rubrique - et je vous en remercie pour ça et aussi pour votre fidélité à "Sex Machines", pour vos lettres, vos blagues, vos encouragements... Merci les mecs !

CEUX QUI ONT DES COUILLES

De nombreux professionnels de la communication se sont aussi enthousiasmés pour YETI et nous ont donné de fameux coups de main : **Philippe Gildas** dans *Nulle part ailleurs* ("Ça vaut le détour !"), **Pascal Sanchez** dans *Une pêche d'enfer* sur FR3 (tous les mercredis à 13h30 : on y parle beaucoup de micro et les nouvelles consoles de jeux y sont souvent montrées en avant-première), **José Artur** qui nous a interviewés dans son *Pop Club* avec F[illegible] et qui est vraiment un très grand monsieur ("YETI n'est pas un journal à mettre entre toutes les mains, moi qui viens d'avoir 4 ans (!) je me sens un peu dépassé. Il vaut mieux avoir 15 ans pour apprécier cette revue."). Et puis un grand nombre de journaux : *le Quotidien de Paris*, *Lire*, *l'Echo de la Presse*, *Livres Hebdo*, *Ouest France*, ainsi que des radios qui nous ont accueilli très amicalement : Oui FM, *TSF*, *Radio France*, *Skyrock* etc.

ET LES AUTRES

Seul [illegible] n'a pas apprécié YETI ainsi qu'un célèbre présentateur de journal télévisé qui l'a trouvé "grossier". Mais il est vrai qu'ayant déjà proclamé partout sa croyance dans les soucoupes volantes, il ne pouvait décemment pas cautionner le yeti - les téléspectateurs se seraient posé des questions sur sa santé mentale (à quand le monstre du Loch Ness ?). Et puis finalement, en y réfléchissant bien, sa remarque est un compliment !

LE PERE NOEL EN A UNE GROSSE

Il y avait pourtant quelques imperfections de jeunesse dans ce premier numéro de YETI. C'est pourquoi nous avons apporté de nombreuses améliorations au numéro 2 (actuellement en vente), avec notamment de la couleur dans les pages centrales, ce qui permet à *Hard Boiled*, la super BD américaine, d'ensanglanter copieusement les pages de YETI. Un Père Noël parachutiste, dessiné en couleurs par Maroula, accomplit également sur l'héroïne des exploits d'un genre assez spécial ("Personne ne m'a jamais fait ça !" s'écrie la belle enfant qui pourtant ne semble pas née de la dernière neige...). Vous découvrirez une suite Père Noël dans Cyclas nu-



ces de Mazza et moins pas plus sage que le précédent puisqu'il voit le carrément une mère de famille sortant des poubelles objets qu'on ne s'attendait pas à y trouver...

MARILYN ENLEVE LE BAS

Un abondant courrier arrive pour YETI, adressé le plus souvent à Marilyn Jess qui avait demandé dans son édito qu'on lui écrive pour dire ce que l'on pensait du journal. Un lecteur lui a demandé d'enlever le bas... et elle l'a fait dans ce deuxième numéro ! Cette photo-là devrait vraiment vous plaire...

Il y a moins de textes dans cette seconde mouture et donc plus de BD et la maquette est beaucoup plus dynamique. Attention les yeux dans "Shocking Shopping", la rubrique qui a fait scandale avec les photos de "l'hermaphrodite" maman. Dans le n°2, on voit un (une ?) hermaphrodite qui vous prouve de visu sa bisexualité...

Enfin ce numéro fait très fort. Il vous fera découvrir les dessinateurs inédits en France, notamment l'espagnol Mikaël et sa torride histoire de poupée gonflable, ainsi que son compatriote Norton et son héros aux mains baladeuses ! Sans oublier les plus grands dessinateurs comiques américains ("Yeti shop" et "Zoo humain"), fantôme Eric Petit, Vaillamin, Lakimo et ses dessins sur Macintosh, Jap avec Époxie, ainsi qu'une naissance : celle de Frichimagen Robert dont les sortilèges en feront voir de toutes les couleurs à Lucifer, le soufre en prime ! Et toujours bien sûr ce cher professeur Charon avec deux poèmes et ses "gros mots croisés" !



ELEPHANT WOMAN

Pour revenir sur la grosse du numéro 1 (quel courage !), vous êtes-vous imaginé au lit avec un tel monstre ? Non, revenez, vous viendrez plus tard... je ne parle pas d'un passage à l'acte qui nécessiterait au préalable - dans la jungle des replis éléphantesques - une laborieuse exploration géographique aux résultats improbables. Je parle de simplement dormir à côté d'une telle créature ! Et oui ! Simplement dormir, ou tout du moins essayer... Car imaginez qu'au fil d'un rêve, elle se retourne de votre côté un peu brutalement... Splash ! Vous finissez écrabouillé comme un moustique. Et le pire, c'est qu'en découvrant au matin une large tache de sang grumeleux sur le drap, elle risque de ne même pas réaliser ce qu'il s'est passé mais de se dire simplement : "Déjà ?" - en allant se chercher cinq Tampax modèle super-extra-strong...

BENOIT DEBANDE

Ceux d'entre vous qui n'ont pas lu le premier numéro de YETI ne peuvent s'imaginer de quoi je parle. Sachez que c'était réellement abominable.

A titre d'exemple, Benoît de Moulmin - de son vrai nom Benoît-Marie Renault de Moulmin (n'ayons pas peur des mots), directeur commercial chez Infogrames, à Lyon - a fait des cauchemars pendant quinze jours à cause de ces photos ! Sans parler des conséquences inéluctables d'un tel traumatisme sur sa libido avec les répercussions que vous imaginez sur sa vie conjugale...

Madame de Moulmin - chère Corinne ! (n'ayons pas peur des mots) - je suis confus et je vous présente mes excu-ses les plus compatissantes (le but de "Sex Machines" et de YETI n'étant surtout pas de faire bander les lecteurs) pour ces répercussions volontaires - aussi inattendues qu'involontaires - sur votre vie intime. Et ce d'autant plus que votre époux est un homme exquis, et un ami qui a rendu de grands services à ce journal.

J'espère, madame, que ce petit (!) inconvénient n'est que passager et je vous prie d'agréer, avec mes excuses renouvelées, l'expression de mes salutations... machinales.

Eric Satyre

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES*
PRIX UNIQUE : 29 F



1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE

2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS



3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS





5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 LECTEUR HEUREUX : 75 F
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 A MORT CENSUROS ! : 99 F
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

COMMODORE 64
FESS n°11 (Girls, girls, girls)



Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : ____________________
Adresse : ____________________

Tél. : ____________________

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire**
☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	



LES AS DE L'ARCADE
JAMES POND
Mission pour un poisson !
Jeu d'arcade doté d'un scrolling parallèle.
HORROR ZOMBIES
arcade terrifiant.
ponible sur Amiga, ST, PC et compatibles.
Le sang coule...
ÉCOUTEZ ! les cris
MANIX
MILLENNIUM
Jeu de plate-formes en 3D. Disponible sur Atari ST & Amiga.
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL S/S BOIS
Tél. : (16-1) 48.57.65.52
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

BLAGUES A PART

*Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - à **Micro News, Blagues à part, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.** Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien d'anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).*

Un homme, très éméché, rentre chez lui à deux heures du matin.
- Tu ne me croiras peut-être pas, dit-il à sa femme, mais dans le bistrot où j'étais, ils ont des chiottes en or !
- Allons, répond sa femme, dans l'état où tu es, tu as dû rêver...
Le lendemain, afin de prouver sa bonne foi, le mari emmène sa femme au café où il était la nuit précédente.
- C'est bien ici que vous avez des chiottes en or ? demande-t-il à la serveuse.
- Patron ! s'écrie aussitôt la serveuse, j'ai retrouvé le mec qui a chié dans votre saxophone !

●

Le mari rentre du supermarché.
- Mais enfin, s'exclame sa femme, pourquoi as-tu acheté un pneu alors que nous ne possédons pas de voiture ? J'avais dit : "Pas de choses inutiles !"
- Et alors, répond le mari, tu achètes bien des soutiens-gorge !
(Michael)

●

Dans un petit village perdu dans la brousse africaine, le chef de la tribu va trouver le médecin avec sa fille qui tient dans ses bras un bébé blanc. Or il se trouve que le médecin est le seul Blanc dans un périmètre de 300 km à la ronde !
Le chef s'adresse à lui en ces termes :
- Tu vas te marier avec ma fille car son bébé est blanc et tu es le seul Blanc dans le coin - où on te bouffe tout cru !
- Doucement ! répond le médecin, tu n'as jamais entendu parler de génétique, grand chef ?
- Génétique, c'est quoi ?
- Eh bien, par exemple, regarde. Tu vois ce troupeau de brebis. Elles sont toutes blanches, mais pourtant il arrive de temps en temps qu'elles mettent bas un agneau noir. Eh bien c'est ça les mystères de la génétique !
Et le chef lui répond :
- Bon d'accord, je ne dis rien pour le bébé, mais toi tu fermes ta gueule pour les brebis !

●

Jacob et David sont à Rome et voient passer eux devant le Pape en "papamobile".
Jacob dit alors à David :
- C'est quand même dommage de ne pas avoir eu cette idée florissante avant lui. Dire que quand il a commencé, il n'avait qu'un âne !

●

Un enfant vient trouver son père et lui demande :
- Dis papa, ça s'écrit comment clitoris ?
Et son père lui répond :
- Ah, c'est bête, je ne m'en souviens plus... Si tu étais venu hier soir me le demander... Je l'avais sur le bout de la langue !



CHARADE

Mon premier ronronne.
Mon second s'associe parfois avec mal ou sac.
Mon troisième est lancé par mon tout.
Mon quatrième est très démonstratif.
Mon cinquième est souvent en grève en ce moment.

Mon tout est un jeu US Gold pour les 16 bits.

Mon tout est le jeu Shadow Sorcerer, testé dans le numéro 40.

CRUCITOP

HORIZONTALEMENT

1. Avec ce jeu de foot, vous allez faire la culbute (titre).
2. Cette moitié de mouche exotique vous fera dormir du sommeil du juste. Hareng séché à la fumée.
3. Filets cynégétiques.
4. Acteur qui joue les méchants dans *Extrême préjudice* et *Total Recall*.
5. Bout de couverture.
6. En les Minéral très dur.
7. Grenouilles panoramiques sur Amstrad CPC (titre de jeu).
8. Fais comme Eric Satyre quand il apprécie ses parties.

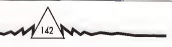
VERTICALEMENT

1. Sabre laser au clair dans ce beat'em up (titre de jeu au pluriel - ST, Amiga, Amstrad CPC) !
2. Se servir. Saint en portugais.
3. Armé ou à laisser tomber. A loilpé.
4. Service ou sévice national. Jaz en est un géant (cf. *Yéti*);
5. Coutumes. A vous de faire le meilleur dans les shoot'em up.
6. Bouillies de manioc.
7. Baisé. Préposition. Pronom possessif.
8. Travaillas l'or et l'argent.

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2				■				
3					■			
4								
5		■						
6			■					
7								
8								

SOLUTION DU N°41

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	S	H	E	B	E	B	A	N
2	E	O	R	■	P	A	R	I
3	P	R	E	P	A	R	A	T
4	U	S	■	U	N	E	■	R
5	L	■	D	I	C	T	A	I
6	C	A	R	T	H	A	G	E
7	R	■	U	S	A	■	O	R
8	I	R	E	■	T	E	N	E





ANNONCE

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

DECEMBRE

- *01* FACE TO FACE, YVES CHOUARD *Le Plan*
- *02* DOGS D'AMOUR - *Ornano*
- *04* DANZIG - *Ornano*
- *05* NEGAZIONE - *Ornano*
- *05 au 08* CARMEL - *New Morning*
- *07* SOIRÉE HACIENDA : THE FARM *La Locomotive*
- *08* NEW MODEL ARMY - *Elysée Montmartre*
- *08* ANNIVERSAIRE DU PLAN : CALVIN RUSSEL, JEAN-LOUIS AUBERT, MARC MINELLI, SUPREME NTM, ROADRUNNERS,
- *09* I'THREES : RITA MARLEY, JUDY MOWATT, MARCIA GRIFFITH & 809 BANDS - *Elysée Montmartre*
- *10* SUZANNE VEGA - *Elysée Montmartre*
- *10* THE DEL LORDS - *Ornano*
- *11* THE BEAUTIFUL SOUTH - *Olympia*
- *12 LES THUGS - Ornano*
- *14* THE RABBITS - *La Locomotive*
- *14* KID PHARAON AND THE MERCENAIRES, TONY TRUANT *Le Plan*

DECEMBRE (suite)

- *17* GAMINE - *Elysée Montmartre*
- *17* LES NITS - *Casino de Paris*
- *17* BOLTHROWER - *Ornano*
- *18* ANDREW TOSH - *Ornano*
- *19-20* PARABELLUM - *Ornano*
- *20* ANNIVERSAIRE DE LA LOCO
- 21 FLYING PICKETS - BETTY Z'BOOT *Le Plan*
- *31* REVEILLON ROCK AU PLAN

JANVIER

- *15* LES WAMPAS - *Bataclan*
- *23 au 25* OTH - *Bataclan*
- *24* HOUSE OF LOVE - *Olympia*

FEVRIER

- *1er au 5* ROCK EN FRANCE - *Elysée Montmartre*
- *05* GERARD BLANCHARD - *Le Plan*
- *08* ELLIOT MURPHY BAND - *Le Plan*

MARS

- *23* DR FEELGOOD - *Le plan*

Liste arrêtée le 6 novembre 1990

BILLETTERIE EN VENTE À OUI FM - 4, RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS
RENSEIGNEMENTS : TÉL. 42 71 102 3
INFOS CONCERTS : 3615 OUI FM



LES ALIENS ET LES FOUS ALLIES

Vive la démence et les dingos ! Y en a même qui viennent d'ailleurs, sur les petits rayons XXL de la roue de la fortune... Préparez les enton-noirs !

ALIEN STORM
(Sega Enterprises)

Par un bel après-midi d'été, Gordon et Karla venaient d'installer leur stand ambulant. Les hot dogs et les portions de frites se vendaient à foison, quand soudain une gigantesque masse sombre fit son apparition au-dessus de la petite ville de l'Arizona qui abritait leur amour tranquille. Rien d'autre qu'un nuage d'aliens à la gueule de travers qui bavaient d'envie de bouffer du Terrien - **Alien Storm**...

A vrai dire, tout le monde se doutait qu'ils reviendraient se venger - et salement ! Pas de grandes chances de sauver sa peau, mais tout de même un seul mot d'ordre : survivre... Seuls Gorden, Karla et leur robot serviteur avaient eu à les combattre par le passé et savaient qu'une solution finale était le seul moyen d'échapper à leur terrible joug. D'ailleurs les charmants aliens ne se font pas attendre - dès le début ils envahissent les supermarchés. Alors commence la guerre impitoyable !

Chef-d'œuvre de la société nippone Sega, ce mégashoot'em up fait déjà des ravages dans les salles d'arcade où sévissent en maîtres les samourais du joystick électronique. La possibilité de jouer à plusieurs (trois pour être exact) procurera aux compétiteurs un éventail plus important de scènes. D'autant que celles-ci passeront, selon les niveaux, d'une 3-D à scrolling horizontal à une 3-D de face. Enfin, à vous de choisir d'incarner Gordon, Karla ou un androïde. Cela pimentera l'action, illustrée d'une musique très adéquate...

LA ROUE DE LA FORTUNE
(Gametek)

Ah si les gens savaient ! Là, devant leur poste de télé en train de regarder *La roue de la fortune*... S'ils savaient depuis combien de temps ce jeu existe, ils ne seraient sûrement pas aussi admiratifs face à cet abrutissement qui confine à l'antédiluvien. Eh oui, crétins d'innocents aux cervelles vides, cela va faire 20 ans que ce jeu a été créé aux States. Il faut dire que les Amerlauds sont passés maîtres dans l'art des insanités audiovisuelles. Quoi qu'il en soit, on se pose la question : à quand la fin de ces jeux saugrenus en partie infectés de messages subliminaux. Non, non - hélas je n'exagère pas ! Le nombre de fois où ils ont utilisé ce système pendant les campagnes publicitaires ou électorales est incalculable !

Même si vous ne me croyez pas, méfiez-vous car aujourd'hui ce jeu de loterie vient de sortir dans les salles d'arcade et cela ne manquera pas de causer de profonds dégâts, d'autant que tous les textes et questions sont en anglo-saxon - de quoi approfondir ses connaissances et subir un lavage de cerveau sauce Coca-Cola .. Car tout cela se révèle beaucoup plus insidieux que nombre des machines de tir stupides sur lesquelles on tombe habituellement.

DR. DUDE AND EXCELLENT RAY
(Bally France)

Plus fou y a pas ! Avec ce cinglé de Dude, ses rayons X et autres traitements diaboliques, on plonge carrément dans ce que la comédie américaine peut avoir de plus délirant. Présenté sous cette forme, on pourrait croire que **Dr. Dude & Excellent Ray** est la bande-annonce de la sortie prochaine d'une quelconque production de série Z, genre *Les baskets se déchaînent*

Mais pas du tout, il s'agit tout simplement d'un flipper super qui devrait, à en croire l'importateur, remporter un succès aussi important que celui d'*Elvira*.

En tout cas en voyant le flip, je peux vous assurer que les gadgets vous paraîtront plus biscornus les uns que les autres (et c'est pas peu dire). Entre la bouche géante qui gobera votre boule, tel le caméléon fouettant de sa langue démesurée une mouche bien verte ou le méga X-Ray qui la démultipliera, vos réflexes seront mis à rude épreuve.

Mais attention : un tel delirium tremens peut se révéler mortel ! **Pinball Willy.**

LA PANTHER 16 BITS D'ATARI

Comme on vous l'annonçait dans les news, une console devrait figurer prochainement dans le cheptel déjà fourni d'Atari. Lors d'une interview, un de nos confrères du magazine CTW l'apprit du président en titre d'Atari - Sam Tramiel himself...

La Panther 16 bits ferait donc son apparition en 1991 - son prix tournerait aux alentours de 1 500 F et elle offrirait des capacités graphiques fondées sur un nouveau type de technologie.

A en croire les informations, la compatibilité avec les micros STE serait de l'ordre du possible (conditionnel, conditionnel !).

Espérons donc, si tout va bien, que ce nouveau joujou captera l'attention des éditeurs européens et permettra ainsi la production de softs sur mesure de très bonne qualité, et à moindre prix !

CRYSTALS OF ARBOREA



Un continent ayant miraculeusement échappé au déluge recèle tous les espoirs du monde. Quatre cristaux hautement symboliques détenus par les forces du Mal doivent être récupérés, puis redisposés sur leur stèles afin de rétablir l'harmonie originelle. Silmarils nous invite à découvrir ce merveilleux jeu de rôle/aventure offrant 16 000 vues différentes avec effet de profondeur saisissant. Les six copains du héros Jarel - dont un mage aux pouvoirs extraordinaires - ne seront pas de trop pour venir à bout de Morgoth, le seigneur du Chaos, et de son armée d'elfes noirs. Héroïc-fantasy enchanteresse sur Amiga, Atari ST et PC.



CHEF PRODUITS JEUX

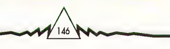


Vous êtes diplômé d'une Ecole de Commerce, passionné par l'univers micro-informatique... Vous serez chargé d'assurer le choix des produits et vous devrez monter diverses opérations marketing en gérant les stocks au plus juste. Anglais courant indispensable.

Ecrire avec C.V. + prétentions à Innelec, 454, rue Dellzy, 93692 PANTIN CEDEX.

Directeur de la rédaction : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Georges Bnze
Secrétaire de rédaction : Jean-Henri Derveaux
Chef de rubrique : Jean-Claude Paulin
Rédaction : Sylvain Allain, Marc Lacombe
Directrice de la publicité : Isabelle Berté
Secrétariat : Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique : Jean-Marc Gasnot
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : Jérôme Darnaudet, Christian Gornas, Laurent, Ludovic Monnerat, Dominique Brochet, Slayer Man
Correspondants permanents à l'étranger : Kelly Beswick, Kati Hemza, Gordon Houghton, Tony Takoushi (GB), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Cerali, Coucho, Jaap, Lerouge, Lidwine, Rasheed
Flashage : Janjac
Photogravure : Atelier André Michel
Impression: B V Roto
Dépôt légal : 4ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication : Isabelle Berté
Distribution NMPP





...ne sortirait jamais sur ST et patati et patata...
Doc Amiga : Et patatras, voulez-vous dire... Je ...eux pas avoir l'air d'être de mauvaise foi mais ...ut de même, Prof, avouez que la réalisation ...ossède moins de qualités que sur Amiga. Te-...ez, regardez la flèche qui clignote. Ben sur ...miga, elle clignotait en rouge. Ici, elle grisaille ...e toute sa nullité.
Prof ST : M'en fiche. De toute façon, je préfère ...e gris - alors !
Doc Amiga : Pourquoi pas le feldgrau, pendant ...ue vous y êtes ! Quelle mauvaise foi et quel



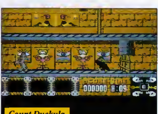
Shuffle Pix

...taux-derche... On sait bien que vos parents, pendant la Deuxième... Ah ben tant pis, ça fait ...eux répliques que je te vouvoie, vous ne méri-...ez pas mieux. Bon, passons rapidement sur **Shuffle Pix**, un jeu de pousse-pousse pas ter-...rible du tout. Non content de se conférer un titre ...ressemblant à *Shufflepuck*, histoire de récupé-...rer les miettes, ce pauvre jeu exhibe une nullité à chier des lames de rasoir... On y pousse des carrés pour former une figure - autant se carrer le cul dans de la pâte à modeler pour savoir la gueule qu'on a !

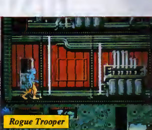

Supremacy

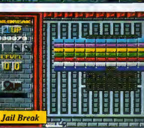

Supremacy

Prof ST : C'est bien de l'Amiga, ça !
Doc Amiga : Mais dans la manche, j'ai **Count Duckula**, d'Alternative Soft. Regarde bien ce truc, c'est mignon comme tout... Il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel on dirige Donald, transformé en vampire lugosien. Il évolue dans un lugubre temple égyptien et doit se battre contre des momies. Détail cocasse, les déchets embaumés ont la dégaine de canards entourés de bandelettes.
Prof ST : Mouais... Je préfère **International Soccer Challenge**, un foot super. Et là, regardez, vous ne pourrez pas clamer à la nullité. Vous m'avez pourtant cassé les pieds pendant je ne sais combien de jours...
Doc Amiga : Oui, voyons ça... Ah, pas mal comme adaptation. On dirait le même que sur Amiga.
Prof ST : Regardez un peu cette 3-D et ces mouvements. Vraiment, c'est encore mieux que *Microprose Soccer*, du même éditeur.
Doc Amiga : Oui, de Microprose. Tu ne l'avais pas signalé pour *I.S.C.*, vieile taupe ! C'est moi qui suis obligé de donner le nom des éditeurs de jeux ST... Le monde à l'envers !
Prof ST : De toute façon, vous trouvez toujours un moyen de me tarabuster le cervelet. Puisque c'est comme ça, je ne dirai plus rien.
Doc Amiga : Parce que t'as plus d'autres jeux ! Bon, je vais en profiter, alors. **Supremacy**, de


Count Duckula

Probe, se présente comme un superbe jeu de stratégie et de simulation économique. Pas vraiment facile à jouer mais passionnant au plus haut degré. Les dessins sont beaux, beaux, beaux. Et le son, et les options tactiques... Une réussite dans le genre.
Chez Krisalis, en revanche, je suis tombé sur un **Rogue Trooper** pas terrible - un jeu d'escalade de plus. Pourtant, le fait que ça se passe dans l'espace renouvelle un peu le genre. Les graphismes ne vous feront pas sauter au plafond, mais ça se tient tout de même. J'ai vu aussi **Jail Break**, un casse-briques de plus. Difficile d'en causer... intelligemment.
Prof ST : Dites par exemple qu'il est édité par Odyssey !
Doc Amiga : On se réveille, cloporte ?
Prof ST : Non, je ne fais que rattraper vos erreurs, insecte de mes deux !
Doc Amiga : **Cadaver**... C'est dans cet état que je voudrais te voir... Sous la forme d'un macchab


Rogue Trooper



Jail Break

bien raide, qui ne dirait rien et resterait sous terre, où est sa place, à jouer à touche-pipi avec la vermine... Ce truc d'Image Works est vraiment un superjeu d'aventure/action, adorné de graphismes véritablement très fins et agrémenté de couleurs bien choisies. On s'y déplace en plus dans un paysage représenté en 3-D comme dans *Alien 8*. Vous savez, à 45 degrés...
Prof ST : Vous me prenez pour un trisomique, Mac ? Mes lecteurs auraient compris sans plus d'explications.
Doc Amiga : Toi aussi, t'essaies d'être désagréable mais ça ne marche pas avec moi.

Cadaver.

Prof ST : Oui, parce que moi, je le fais simplement pour vous rendre service. Je ne suis pas toujours en train de critiquer et d'essayer de prouver que ma machine survole la triste humanité de toute la hauteur de ses sauts de puce à l'avance programmés...
Doc Amiga : T'es mûr pour le cabanon !
Prof ST : Vous voyez, vous retombez dans vos détestables errements.
Doc Amiga : Errement toi-même!
Prof ST : J'ai le bon droit pour moi...



TECH

HISSEZ LES BIDOUILLES, MATELOTS !

Bien courtes, utiles et nécessaires !

Si le listing *Playfair* du mois dernier (codage et décodage) et son discours prolixe vous ont semblé un tantinet amphigouriques, j'offre prétexte à me faire pardonner. Quatre listings initiateurs, brefs comme l'éclair (ou une saillie d'Eric Satyre) et profitables...

BANDAGE ET DEBANDAGE

Moussaillons qui, malgré les vertus de la fonction SPEED WRITE 1, criez haro sur la lenteur de chargement K7, goûtez au chargement express du Capitaine...

```
10 '::::::::::::
20 ':          :
30 ': RAPID K7 :
40 ':          :
50 '::::::::::::
60 MODE 2:INK 0,13:INK 1,0:BORDER 13
70 IF PEEK(6)<>128 THEN 150
80 LOCATE 1,1:INPUT "VITESSE DE SAUVEGARDE SUR K7 : (1,2,3,4)";A$
90 A=VAL(A$):IF A<1 OR A>4 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 60
100 ON A GOTO 140,110,120,130
110 SPEED WRITE 1:GOTO 140
120 POKE &B8D1,0:POKE &B8D2,39:GOTO 140
130 POKE &B8D1,0:POKE &B8D2,28
140 CLS:PRINT "PARE POUR LA SAUVEGARDE......":CALL &BB18:END
150 CLS:PRINT "DESOLE CE N'EST PAS POUR VOUS.... VOUS AVEZ UN 6128.";CALL &BB18:END
```

PLUS FORT QUE LA REDOUTE !

La frustrante concision des informations qu'engendre un simple CAT (c'que j'cause bien ! On se croirait à une conférence de presse de...) est loin de vous satisfaire. Avec ces quelques lignes, outre le nom et le type des fichiers, découvrez leur longueur et leurs adresses de départ et d'exécution.

```
10 '::::::::::::::::::::::
20 ':                    :
30 ': CATALOGUEUR DISK   :
40 ':                    :
50 '::::::::::::::::::::::
60 MODE 2:INK 0,13:INK 1,0:BORDER 13:CLEAR:ON ERROR GOTO 110
70 DEF FNp(a)=PEEK(a)+256*PEEK(a+1)
80 CAT:WHILE INKEY$<>"":WEND
90 a$(0)="BAS":a$(1)="BIN":a$(2)="ECR":a$(3)="ASC":a$(5)= "PROT"
100 PRINT:PRINT:INPUT "NOMDU FICHIER AVEC EXTENSION ";N$:OPENIN N$
110 P=PEEK(&A767):PRINT "NOM : ";:FOR H=&A70A TO &A70A+12:PRINT CHR$(PEEK(H));:NEXT
120 PRINT:PRINT "Type : "a$((p AND 14)/2),a$((p AND 1)+4)
130 PRINT "Debut : &"HEX$(FNp(&A76A));" ou en Dec ";FNp(&A76A)
140 PRINT "Longueur : &"HEX$(FNp(&A76D));" ou eo Dec ";FNp(&A76D)
150 PRINT "Execution : &"HEX$(FNp(&A76F));" ou en Dec ";FNp(&A76F)
160 PRINT:PRINT "<ENTER> pour un autre fichier."
170 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 170
180 IF a$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 170
```

MESSAGERIE GAIE

Enfance de l'art que de réaliser un scrolling Basic d'une ligne fonctionnant dans les trois modes ! La pression sur une touche quelconque permet ici leur changement. Nul besoin d'être grand clerc pour constater que le LOCATE de la ligne 100 est responsable de la localisation du message placé dans la variable A$.

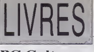
```
10 ':::::::::::::::::::::
20 ':                   :
30 ': SCROLLING BASIC   :
40 ':                   :
50 ':::::::::::::::::::::
60 A$="VOICI UN PETIT SCROLLING SYMPA FONCTIONNANT EN BASIC ET DANS LES TROIS MODES ....CA T'EPATE, HEIN, ROSIE ?..."
70 MODE 2:INK 0,13:INK 1,0:BORDER 13:MU=79:MO=1
80 T$="":WHILE INKEY$<>"":WEND
90 WHILE T$="":B$=LEFT$(A$,1)
100 LOCATE 1,25:PRINT LEFT$(A$,MU):SOUND 1,100+INT(RND*300),4,5
110 T$=INKEY$:A$=RIGHT$(A$,LEN(A$)-1)+B$:WEND
120 MO=MO+1:IF MO=4 THEN MO=1
130 ON MO GOTO 140,150,160
140 MU=79:MODE 2:GOTO 80
150 MU=39:MODE 1:GOTO 80
160 MU=19:MODE 0:GOTO 80
```

CAMPAGNE D'AFFICHAGE

Au hasard, une façon originale d'afficher une image écran parmi les mille et une qui existent dans la nature. Pensez à préciser le mode, la palette de couleurs et bien sûr, le nom de l'œuvre picturale (lignes 60 à 80).

```
10 '::::::::::::::::::
20 ':                :
30 ': AFFICHE IMAGE  :
40 ':                :
50 '::::::::::::::::::
60 MEMORY &667B:REM ici le mode de votre image (EX : MODE 0)
70 REM ici la palette de couleurs de votre image (EX : INK 0,0:INK 1,26:ETC...)
80 LOAD "image",&667C
90 RESTORE 100:FOR A=26175 TO 26235:READ B:POKE A,B:NEXT
100DATA 33,0,192,1,0,64,17,124,102,237,176,201,254,2,192,221,102,1,221,110,0,221,86,3,221,94,2,6,8,197,62,5,229,213,1,10,0,237,176,1,70,0,9,235,9,235,61,32,241,225,209,1,0.8,9,235,9,193,16,225,201
110 DIM D8(39),Z8(39):FOR A8=0 TO 7:FOR B8=0 TO 4:READ C8:Z(A8*5+B8)=C8:D8(A8*5+B8)=26236+A8*10+B8*400:NEXT B8,A8
120 DATA 0,5,10,15,20,25,30,35,36,37,38,39,34,29,24,19,14,9,4,3,2,1,6,11,16,21,26,31,32,33,28,23,18,13,8,7,12,17,22,27
130 FOR A8=0 TO 39:FOR B8=0 TO 39-A8:IF B8>0 THEN CALL 26187,D8(Z8(B81))+22916,10000
140 CALL 26187,D8(Z8(B8))+22916,D8(Z8(39-A8)):CALL &BD19:NEXT B8,A8
150 WHILE INKEY$="":WEND:CALL &BCA7
```

Capitaine Pixel



PC Culture...

La simple vue d'un IBM PC continue à vous plonger dans un état d'hébétude ? Ne vous en faites pas, les secours arrivent...

STRUGGLE FOR LIFE

Les Editions Radio annoncent **PC : Guide de survie** (160 pages, 115 F), *ou comment s'en sortir dans la jungle des micro-ordinateurs*. Si l'illustration de la couverture est à l'image du titre (humoristique), le contenu est plus strict, mais simple et direct. Là aussi nous découvrons ce qu'est l'ordinateur et son environnement, les types de machines, le DOS avec exercices à l'appui, les programmes et langages de programmation etc. A signaler qu'un bon de commande permet l'achat d'une disquette (3"1/2 ou 5"1/4) complémentaire. 160 pages, 115 F.

Au niveau supérieur, nous trouvons chez le même éditeur : **Programmez mieux... pour l'utilisateur!** *Comment rendre vos programmes clairs, attrayants, faciles d'emploi* de Michel Archambault, lequel s'adresse aux programmeurs, heu, avertis mais sans plus, soucieux de rendre particulièrement fiables, ergonomiques et conviviaux (ouais bon, pratiques et agréables d'emploi), les programmes spécifiques destinés à autrui... ou à soi-même. L'auteur aborde la façon d'établir avec soin un cahier des charges et de réfléchir à l'architecture d'une application avant de se lancer dans l'élaboration proprement dite. Moult conseils et modules de programmations sont proposés en GWBasic, langage largement pratiqué et facilement adaptable. Ces derniers sont présents sur la disquette disponible (bon de commande). Tout cela en 170 pages et pour 160 F.

Pour en finir avec l'initiation, dans la série "formation rapide" des *Editions Radio* : **Multiplan 4. initiation** d'Hervé et Isabelle Daudé. De la découverte pure et simple de l'ultime version du tableur de renom, aux liaisons entre feuilles de calculs, on y apprend en 160 pages et pour 95 F comment construire un tableau et l'optimiser, effectuer diverses opérations élémentaires, user des fonctions logiques etc. Ici aussi, une disquette agrémente cet apprentissage en douceur par ailleurs largement illustré d'exemples concrets.

PC... RIEUX

Assez d'enfantillages! Dans le genre "littérature pour adultes", nous avons, chez *P.S.I* : **Récursivité et pointeurs en Turbo Pascal 5.5**, visiblement à l'intention des assidus de la programmation structurée (tu parles : 380 pages et 250 F !). Appréhension et mise en pratique du raisonnement récursif, gestion dynamique de la mémoire centrale et des interruptions BIOS et DOS, compréhension du système,... bref ! Du costaud parfaitement compréhensible éclairés par une multitude de schémas et d'exemples regroupés sur une disquette intégrée à la couverture.

Eperdus des "générateurs d'applications", soyez comblés avec : **Guide P.S.I, Programmeur dBASE**, concernant *dBase*, *dBase 3+*, *dBase 4*, *FoxPro* et *Clipper*. Outre un dictionnaire complet des commandes propres à ce langage, cette bible de 800 pages et de 335 F offre le détail des différentes méthodes de programmation et montre plusieurs cas d'applications. Pléthore d'exemples et comme toujours, si l'on veut, disquette à commander. Migraineux s'abstenir...



DECEMBER PC SONG

Surabondance pour Abondos : nouveau portable, nouvelles cartes, nouveaux logiciels... Serait-ce lui, le Père Noël ?

A l'heure où presque tous les foyers du monde n'ont pour seule préoccupation que de déterminer l'emplacement du petit Jésus dans la crèche, d'autres songent à la façon de garnir leurs petits souliers avides d'étrennes. Certains ne manquent pas d'idées, comme la société Micro Source qui propose en cette fin d'année un magnifique portable 286 pour moins de 20 000 F.

CLAIR DE LUNE PC

Le **Moonlight Serenade**, c'est son nom, a plus d'un tour dans sa hotte. Avec son Mo en standard, son disque dur de 20 Mo, son lecteur de disquettes 3"1/2 (capacité de 1,44 Mo), son écran LCD rétro-éclairé de 9" compatible avec les modes les plus usités (VGA/EGA/CGA/MGA et Hercules) en monochrome, il se révèle à l'heure actuelle un des portables au rapport qualité/prix le meilleur.


Moonlight Serenade

Ses dimensions réduites (308 x 265 x 49 mm) ainsi que son poids (3 kg) le prédestinent aux voyages. Seul handicap, son autonomie assez restreinte : 2 heures 1/2. Handicap qui peut d'ailleurs être contourné par l'utilisation de batteries amovibles à charge rapide. Le clavier 82 touches ne comporte pas de pavé numérique - pour une raison évidente de taille -, mais ce dernier peut être ajouté en externe pour un prix dérisoire : 400 à 450 F.

Puisque nous en sommes aux options, profitons-en pour en signaler deux : la possibilité d'installer un coprocesseur mathématique 80287 et celle d'étendre la RAM à 4 Mo. La vitesse d'horloge est paramétrable (6 ou 12 MHz) par la combinaison de touches ALT + et ALT -. Enfin, le *Moonlight Serenade* est livré en standard avec le DOS 4.01.

Micro Source annonce également la disponibilité prochaine d'un modèle SX386 pour 21 000 F environ. Pour de plus amples renseignements : *MicroSource, 33, rue Jonquoy, 75014 Paris. Tél. : 47.90.98.91.*

dBASE STATS

Pour réaliser des dossiers "parlants", rien de tel que des graphiques précis et parfaitement légendés. Mais voilà, tableurs et bases de données ne disposent pas forcément des outils appropriés. Aujourd'hui, le remède existe. Qui plus est, cette panacée fait pratiquement dans l'universalité puisqu'elle importe et exporte des fichiers aux formats les plus répandus, comme *Multiplan*, *Lotus*, *Symphony* et bien sûr, *dBase 3 Plus* et *dBase 4*. Car **dBase Stats** n'a rien d'un utilitaire comme les autres. En effet, le concepteur n'est autre que la société SPSS, leader mondial dans le domaine des logiciels de statistiques. Largement inspiré de dBase, son ergonomie se révèle accessible à tous - néanmoins, pour les plus réfractaires à la logique informatique, le logiciel se trouve accompagné d'un manuel didactique destiné à accélérer son apprentissage.

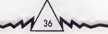
Ce *dBase Stats* est un produit Ashton-Tate, distribué par La Commande Electronique. Incontournable LCE qui, une fois de plus, nous met la puce à l'oreille et nous fournit d'intéressantes nouvelles...

OPEN THE WINDOWS

L'un des avantages du PC, c'est l'ouverture. Et pour beaucoup, l'ouverture passe par la fenêtre - euh ! pardon, par la fenêtre **Windows 3.0**. Oui, les utilisateurs vous le diront : sans *Windows*, votre PC est bon à jeter par la fenêtre - alors qu'équipé de cette fabuleuse interface graphique, il peut entrer par la grande porte. L'inconvénient réside dans son incommensurable appétit, qui le rend gourmand d'espace mémoire, de capacités graphiques etc. La solution réside dans l'implantation de cartes graphiques, d'extensions et autres updates. Malheureusement, tout cela se vend à un prix plutôt élevé et le commun des mortels - dont nous participons - se retrouve généralement réduit à n'exploiter qu'un faible pourcentage des possibilités de la bête...

Cependant, si l'envie vous tente d'étendre votre rayon d'action, voici une liste non exhaustive des accessoires qui vous rendront la vie plus douce.

Débutons par les cartes graphiques. Afin d'exploiter pleinement les avantages de *Windows 3.0*, La Commande Electronique propose deux cartes Video Seven différentes : **VGA 1024i** et **V-RAM VGA**. Comme l'indique leur dénomination com-



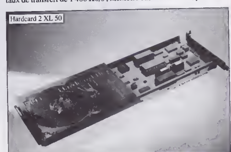

VGA 1024i

mune, ces deux cartes sont VGA, mais disposent des émulations MDA, Hercules, CGA, EGA et Super VGA. Leur grande rapidité les destine à des utilisations telles que la PAO - pour la *VGA 1024i* -, ou la CAO et la DAO - pour la *V-RAM VGA*. Livrées avec des drivers 256 couleurs pour Windows 3.0, les résolutions de ces cartes sont respectivement de 1024 x 768 en entrelacé et de 1024 x 768 en non entrelacé. Les prix maintenant : 4 270 F pour la *VGA 1024i* et 6 880 F pour la *V-RAM VGA*.

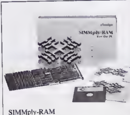
Toujours pour donner de la couleur à votre PC, le **Kit Windows SVGA**. Votre système est monochrome ou basse résolution couleur et vous désirez opter pour une configuration haute en couleur... Pas de problème, le *Kit Windows SVGA* vous offre tout en bloc : logiciel *Windows 3.0* en français, écran couleur analogique 14" de Mitac (résolution 800 x 600), carte graphique Video Seven équipée d'un bus de sortie et souris compatible Microsoft. Le *Kit Windows SVGA* pour AT et 386 se vend au prix très raisonnable de 7 710 F.

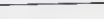
Kit Windows SVGA

Nous évoquions plus haut la fringale de *Windows* en ce qui concerne la mémoire. Côté mémoire de masse, les remèdes les plus indiqués se nomment **Hardcard 2 XL 50** et **Hardcard 2 XL 105**. Toutes deux conçues par Plus Development, les *Hardcard 2 XL* sont des 16 bits au temps d'accès très court de 9 ms pour 286 et 386. De taille réduite (1 pouce d'épaisseur et un seul slot utilisé), les *Hardcard* n'en montrent pas moins des caractéristiques étonnantes : taux de transfert de 1 400 Ko/s ; mémoire cache de 64 Ko ; procédure automatique de blocage des têtes etc. Les *Hardcard 2 XL 50* et *105* sont commercialisées aux prix respectifs de 6 520 F et 11 800 F.


Hardcard 2 XL 50

La RAM se trouve également très sollicitée. Pour pallier cette demande, LCE propose la **SIMMply-RAM**, une carte mémoire pour PC, AT et 386 de 2 Mo extensibles à 8 Mo. La *SIMMply-RAM* coûte 7 060 F. A noter l'existence d'un **Kit Windows mémoire**, se composant de la carte précitée, de *Windows 3.0* en français et d'une souris compatible Microsoft, le tout pour le même prix que la carte seule. Pour de plus amples renseignements : *La Commande Electronique. Tél. : 32.64.63.62.*




SIMMply-RAM

PETITS MEGA-OCTETS

Si la quantité d'informations stockables par les disques durs ne fait que croître, les supports, eux, diminuent de plus en plus de taille. Le dernier-né de la société Conner, le **Pancho**, en est la preuve indiscutable. Dire que cette petite boîte (102 x 70 x 19 mm et 156 g) peut contenir jusqu'à 64 Mo de données !... Imaginez la place qu'une telle mémoire de masse aurait nécessité il y a seulement 20 ans ? La moitié de la rédaction de Micro News n'aurait pas été suffisante !

Au nombre de trois, les unités de disques 2"1/2 appartenant à la famille *Pancho* - **CP-2032** (32 Mo), **CP-2044** (44 Mo) et **CP-2064** (64 Mo) sont destinées aux portables 386 et 386 SX. Malgré leur taille très réduite, les *Pancho* offrent un temps d'accès raisonnable de 19 ms. Les disques Conner sont commercialisés au prix de 2 400 F pour le *CP-2032*, 2 700 F pour le *CP-2034*, 2 700 F pour le *CP-2044* et 3 000 F pour le *CP-2064*. Pour tout complément d'information, contacter *Sagha Communication au 46.34 08.08.*

Voilà de quoi remplir des bottes de sept lieues, n'est-il pas ? Joyeux Noël !

Abondos

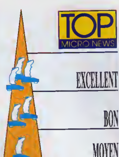

Pancho

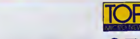




DU 3ème MILLENAIRE
3615 LORI
des jeux,des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORiCIEL
81, rue de lo Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

TOPS SOFTS





SILENT SERVICE 2

Comme un squale perfide, le Gato guette sa proie dans les profondeurs...

Arme tactique par excellence, le sous-marin acquit réellement ses lettres de noblesse durant la Deuxième Guerre mondiale. D'abord côté allemand, avec les fameux U-Boot, et plus tard, dès l'entrée en guerre des USA, avec une foule de modèles aux capacités extraordinaires pour l'époque, tel les célèbres Gato dont le rapport vitesse/tonnage était incroyablement performant...

A peine sortis des chantiers navals en 1941, les premiers sous-marins de type Gato prennent la direction du Pacifique sur lequel la marine japonaise règne sans partage ou presque. Puissamment équipée, la flotte nippone ne craint pas l'adversaire de surface. Seul un ennemi venu des profondeurs pourrait lui infliger des



pertes significatives, freinant ainsi l'acheminement des armes, des hommes et des munitions vers les points stratégiques.

Le théâtre des combats se situe entre l'île d'Oahu (dans l'océan Pacifique) où se trouva Pearl Harbor, et Java et Sumatra (océan Indien), vaste étendue maritime où se sont déroulées de nombreuses batailles historiques - auxquelles, en tant que pacha d'un navire subaquatique américain, il vous sera possible de participer. Parviendrez-vous à modifier le cours de l'Histoire ?

Jamais simulation ne fut attendue avec autant d'impatience par les amateurs du genre. Et pour cause : la première édition avait remporté un immense succès, tant par ses qualités graphiques que son réalisme, poussé à l'extrême. La deuxième mouture de ce best de la simulation n'a rien à lui envier puisque non contente d'être aussi précise, elle offre un éventail supplémentaire de choix et d'options.

Une foultitude de vues différentes, des voix digitalisées à en tomber par terre, une ambiance sonore à vous glacer le sang - rien n'a été oublié... Les actions durant les combats s'enchaînent à un rythme d'enfer et la moindre erreur peut être fatale au navire et à son équipage.

Prendre garde à ne pas dépasser la profondeur maximale, régler le lancement des torpilles en fonction de la distance qui les sépare de l'objectif, ne pas passer sous les bâtiments ennemis sous peine d'être cenardé à la mine, plonger à une profondeur acceptable pour échapper aux représailles -telles sont les tâches que vous devrez répéter inlassablement si vous ne voulez pas périr d'une mort atroce.

Les automatismes seront longs à acquérir, mais on se prend tellement au jeu que l'impression viscérale de





FIRE AND FORGET 2

Je n'irai pas par quatre chemins et autant le dire tout de suite : avec le nombre de courses de voitures qui existent sur console, il est carrément inacceptable de trouver encore des jeux comme *Fire and Forget 2* !

Deuxième de la série, cette version n'engendre rien de particulièrement novateur. Les graphismes, certes de bonne tenue, ne sont hélas absolument pas soutenus par la musique de fond et les animations n'ont semble-t-il pour but que de créer une lassitude de premier choix. Mais ce qui fait plonger ce soft dans un abîme de nullité, c'est le manque total d'intérêt... Alors on se pose la question : quand Titus changera-t-il son petit train-train ?



On se le demande, surtout que les prix des jeux sur la console Master System tournent autour d'une moyenne de 250 F. Alors basta les raclures et fonds de poubelles ! Faites-nous de bons jeux, bordel !

Cartouche Titus pour la console Sega Master System. **S.A.**



TOP MICRO NEWS

POWER LEAGUE 3

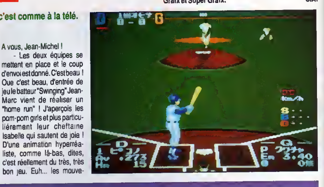
C'est cool, c'est bath, c'est comme à la télé.

"Chers amis sportifs, bonjour ! Comme tous les dimanches, retrouvons notre envoyé special Mick News sur le NEC International Stadium pour l'une des plus grandes rencontres annuelles de base-ball : le Power League !

- Effectivement, Georges... Aujourd'hui la foule s'est amassée dans les gradins, espérant ainsi entrevoir le batteur bien connu "Wings" Jean-Claude, venu... heu... encourager son ex-équipe. C'est pour ainsi dire du délire ici ! Les fans se jettent littéralement sur les joueurs afin... de leur arracher une signature ! Attendez... attendez, oui ! Euh... je, je vois le pauvre "Fatso" Jean-Henri se faire molester par un groupe de jeunes filles en train de lui arracher son équipement... Ca y est, la sécurité intervient pour calmer la foule. Le match va commencer... A vous, Jean-Michel !

- Les deux équipes se mettent en place et le coup d'envoi est donné. C'est beau ! Oue c'est beau, d'entrée de jeu le batteur "Swinging" Jean-Marc vient de réaliser un "home run" ! J'aperçois les pom-pom girls et plus particulièrement leur cheftaine Isabelle qui sautent de joie ! D'une animation hyperréaliste, comme là-bas, dites, c'est réellement du très, très bon jeu. Euh... les mouvements sont parfaits, on se croirait dans un dessin animé. Pour un peu on imaginerait assister à un match sur NEO-GEO. Les musiques, Georges... - Je, je vous entends mal. - Oui, je vous disais, les musiques pètent le feu. Vraiment, si vous aimez le base-ball, n'hésitez pas, courez vous acheter *Power League 3* : c'est le meilleur sur la Nec."

Carte Hudson Soft pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. S.A.





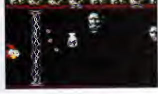
RABIO LUPUS SPECIAL

Roger ! pour le rabbit et quoi de neuf, docteur ?

Tous les lundis, c'est la même chose - la tête entarinée et l'estomac dans les talons, avec Momo on finit par en avoir marre de tester des softs à gogo !

Pourtant on vous raconte pas notre étonnement lorsque tout ébahis nous contemplâmes pour la première fois *Rabio Lupus Special*. D'enfer ! On vous le dit... Raaâh y a pas de mots, aargleu... (Vite Momo, un verre d'eau ! Il est en train de s'étouffer, cet imbécile ! Trop tard...) Bon puisque c'est comme ça, je vais me le taire, ce test...

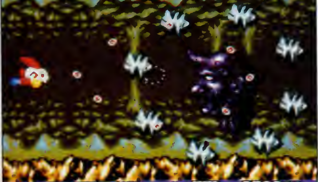
Si on vous dit shoot'em up, vous pensez à du tir. Si on vous dit beat'em up, vous pensez à de la baston. Mais si on clame à la fois shoot'em up et beat'em up, vous vous demandez ce que c'est. Et bien sachez que ces deux ingrédients se trouvent réunis dans *Lupus Special*.



Si vous en avez assez de tirer, vous pouvez aussi frapper. Quel régal de se défouler ainsi sur des ennemis plus biscornus les uns que les autres ! Surtout quand à la place du traditionnel vaisseau, on se retrouve devant un lapin adorable avec une dégaine de superhéros, - qui ferait craquer plus d'une minette en moins de temps qu'il n'en faut à Momo pour faire une connerie -, équipé de gants de boxe et prêt à foutre une prune au premier sagouin venu...

Mais parlons un peu scénario : une colonie de moches pas beaux vient de kidnapper le roi de votre planète. Ne supportant pas une telle situation, la fille du souverain décide de faire appel au léporidé de compétition que vous incarnez. Se sentant l'âme d'un compatriote, Rabio ne fait ni une ni deux et bondit avec ses baskets thermopropulsées vers la base ennemie, dans l'intention de délivrer le monarque à force de courage. Les animations, parfaites et bourrées d'humour - surtout quand votre lapin se casse la gueule - les petites touches musicales et le scrolling différentiel (jusqu'à 18 couleurs - balaise !) vous en colleront plein la vue. Ainsi, pour parvenir au roi, il vous faudra vaincre environ dix-huit monstres - deux par stage, voire trois. Même que Bug's Bunny ne faisait pas mieux en son temps...

Carte D-System pour les consoles Nec Core Grafx et Super Grafx. S.A.



TOP

AERIAL ASSAULT



Des shoot'em up, il n'y en avait pas assez -, alors en voici un de plus ! Pour le plus grand bonheur de chacun...

Tout commence par une sale histoire (comme d'habitude) : une horde de vilains terroristes (tiens, le plus souvent ce sont des extraterrestres) décide de détruire la couche d'ozone par l'intermédiaire d'un satellite doté d'un laser de conception N.A.C., afin de prendre le pouvoir sur notre bonne vieille Terre (ça tourne à la manie). En bref, pas question pour vous de laisser ces promilitaristes foutre la pagaille en toute tranquillité. Vite fait, vous finissez votre yaourt et foncez vers votre superchasseur - le Freedom Fighter - tout en pensant que la mission sera du gâteau (Momo, arrête -



Faut vraiment bien tenir la rampe pour que ces extraterrestres se tirent ailleurs.

c'est mon doigt, crétin !). Mais là les choses se corsent car ces amateurs du dimanche disposent d'un armement à ne pas négliger. Eh oui, trêve de facilité...

Equipés d'artillerie plus que lourde (chars, hélicoptères, avions de chasse, missiles nucléaires, bases mobiles gigantesques et même - je puis vous assurer que je n'exagère pas - un vaisseau spatial plus sophistiqué que ceux qui figurent dans *La guerre des étoiles*), ils se feront une joie de vous barrer le chemin. Vous voyez ce que je veux dire (Momo range ce balai, tu vas te faire mal)... Quoiqu'il en soit, le travail c'est la santé, alors au boulot !

Si les deux ou trois premiers stages semblent simplistes et pleins de poncifs (le troisième stage, on dirait *P.47* sur Nec), attendez-vous à en voir de superbes un peu plus loin. Voilà une bonne réalisation, les fans de la Master System vont se régaler au vu des niveaux très variés qui sont proposés. En mode hard, mettez votre ceinture et préparez un verre d'eau froide pour calmer l'échauffement de vos pouces...

Cartouche Sega pour la console Sega Master System.

S.A.



TOP MICRO NEWS

GOMOLA SPEED



Grimpez à toutes jambes sur votre caterpillar.

Que penser lorsque l'héroïne de cette aventure se trouve par malheur séparée du restant de son corps - telle la fleur de son pédoncule ? Hein ! Je voudrais vous y voir, sans jambes, ça ne doit pas être vraiment de tout repos.

Pourtant la petite chenille devra tant bien que mal récupérer le reste de son corps fébrile si elle veut parvenir à capturer les sphères d'énergie et les trésors qui lui permettront de survivre et de passer au stage suivant. D'ailleurs ce n'est que le début car de nombreux ennemis plus tordus les uns que les autres l'attendent au tournant. La seule chance pour elle de s'en sortir, c'est d'aller vite, très vite ! D'ailleurs sont prévues cet effet deux vitesses de déplacement, ce qui sauvera bien souvent la mise de votre belle poupée.

Le savoir-faire nippon intervenant une fois encore, la qualité des stages (que cela soit pour les graphismes, animations ou autres atouts) en renforce l'attrait. Différents types de niveaux se succéderont (stage bonus, passage secret, stage circus etc.).

Une fois que vous aurez goûté à *Gomola Speed*, il vous sera très difficile d'arrêter.. Ah, la souplesse de tous ces petits anneaux qui chemineront dans votre tête ! Et cette certitude d'avoir à portée de main un jeu tout neuf rempli de nouvelles idées fera palpiter votre cor à cent à l'heure (écoute Momo, je te l'ai déjà dit mille fois, ce n'est pas un instrument de musique mais un cœur latin). Tous aux abris : les chenillards se révoltent !

Carte UPL CO pour les consoles NEC Core Grafx et Super Grafx.

S.A.

TOP MICRO NEWS

DARIUS +

Fricassée marine façon Soleil Levant.

Si votre petit cœur fébrile palpite à n'en plus pomper, dans la perspective de contempler enfin la version carte de *Darius +*, alors un bon conseil : courez vite acheter de nouveaux accus pour votre pacemaker, vous risquez d'en avoir rudement besoin !

C'est beau, c'est magnifique, c'est dément ! Ceux qui par le passé avaient eu la chance de jouer avec la version CD-ROM, ceux-là seront les plus étonnés. Affublé des mêmes graphismes (scrollings différentiels et multidirectionnels simultanés) et d'une maniabilité exemplaire, *Darius +* tranche encore par la qualité de la musique - pas de différence vraiment apparente entre le son CD et celui de la carte ! Du jamais vu ! (Plus exactement : du jamais entendu !)

Les possesseurs de la Super Grafx bénéficieront en outre d'une version supérieure à celle du CD-ROM car une grosse amélioration a été apportée : la carte, selon la machine sur laquelle vous l'utiliserez, vous offrira des performances diverses - par exemple : vous aurez plus de couleurs pour la Nec 2 et plus du tout de saturation (de sprites). En bref, il faut le voir pour le croire.

Ces deux consoles ne finiront pas de vous étonner et je peux vous assurer qu'un avenir plus que prometteur attend ces deux géantes.

Alors ne vous tracassez plus pour votre choix - faites la nique au petit père Neptune -, et vivement Noël !

Carte Nec Avenue (sous licence Taito) pour le console Core Grafx ou Super Grafx (à noter une variante selon le modèle).

S.A.





NECmen et STfans, c'est Florence Arthaud qui vous a tourné la tête ? Ou le rhum que vous avez pris pour la route ? Naviguez plus près du vent et trouvez les solutions - on vous attend impatiemment à l'arrivée... Tout marin informatisé n'a-t-il pas juré devant Eole "être l'auteur du T.S. ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger" ? A ceux qui virent bord à bord les jeux si prisés, aux rameurs de petit bassin les anciens numéros de Micro News. Souquez ferme et sans fautes !

SEGA

TRUCS
(envoi de Frédéric Tsolakidis)

POSEIDON WARS 3-D

Pour avoir moins de difficultés à avancer, il vaut mieux passer les stages dans l'ordre donné par le jeu ; mais si vous l'avez bien en main, voici des manières de procéder plus rapides...
- Missions d'entraînement : -> **1** -> **3** -> **2** -> **4** -> **5**.
- Missions de combat : -> **1** -> **5** -> **4** -> **3** -> **7** -> **2** -> **6** -> **8**.

Maintenant, voici un truc qui vous permettra de découvrir les musiques du jeu. Mettez le joystick 1X en haut, le 2X à gauche, le 3X en bas et le 4X à droite. On continue avec le 4X bouton en bas, le 3X à droite et le 2X à gauche. **Attention, il faut être précis !**

BATTLE OUTRUN

Ordre dans lequel il faut passer les tableaux.

Tableaux Achats

2 ....Nitro 1 000
3 ....Engine 5 000
4 ....Châssis 5 000
5 ....Titre 8 000 ou body 8 000
6 ....Engine 12 000
7 ....Achetez body 18 000 si vous ....avez assez, sinon titre ou body ....8 000 suivant l'achat du 4.
8 ....Body 8 000 et/ou nitro
9 ....Nitro + ce que vous n'avez pas ....acheté.

SHINOBI

Commencez où vous voulez en tenant la manette en bas et en appuyant sur 2 lorsque les yeux du ninja apparaissent sur l'écran de titre.

BASKETBALL NIGHTMARE

Pour marquer plus de points, il vous faut pauser autour du cercle adverse, sauter et tirer juste un peu après... à vous de trouver le rythme.

ENCORE DES TRUCS
(envoi de Nicolas Leroy)

PSYCHO FOX

Voici quelques nouveaux passages secrets que j'ai découverts au prix de laborieuses explorations.

STAGE 1
LES MONTAGNES MYSTIQUES

Pour aller directement de ce stage au round 7-1, il faut grimper dès le début pour parvenir sur une plate-forme où se trouvent deux sapins. Prenez votre élan et laissez-vous tomber sur celle qui comporte une perche. Puis transformez-vous en SINGE, afin de sauter sur les trois tremplins.
Une fois que vous êtes arrivé sur la plate-forme où sont posés 2 œufs (l'un deux étant une vie), sautez sur la série de 7 petites plates-formes (eh oui, encore !). Prenez votre élan à partir de la 7ème et bondissez (pas trop loin) de manière à aboutir devant un lac. Transformez-vous alors en TIGRE et passez ce lac. Ensuite montez encore et vous vous retrouvez à l'entrée du passage secret. Quend vous êtes à l'intérieur, laissez-vous glisser jusqu'au round 7-1. Et le tour est joué !

STAGE 4
LA ZONE DU VENT

Toujours pour aller directement au round 7-1, grimpez dès que possible sur les petits nuages jusqu'au moment où vous allez vous retrouver devant une série de petits tremplins et sautez dessus en avançant tout droit. Il faut atterrir sur une plate-forme ornée de statues et avancer jusqu'à une nouvelle série de tremplins. Bondissez dessus et montez le plus haut possible, avancez et vous voilà sur un nuage dans lequel sont plantés 2 poteaux. Attention, laissez-vous tomber jusqu'à la plate-forme sur laquelle se trouve une perche flexible, empruntez la série de nuages ; continuez à progresser et vous tomberez sur le nuage aux 2 cheminées. Puis tout droit, atterrissez sur un tremplin, envoyez **Bird Fly** et voilà le passage ouvert. Ouf !!!

Dans l'étape 2, celle du Pays des Crânes, des crânes (évidemment !) vont vous attaquer, mêlés à d'autres parfaitement inoffensifs. Pour reconnaître les agresseurs, regardez-les dans les yeux : s'ils sont rouges, il faudra être sur vos gardes.

Dans l'étape 4 (la Zone du Vent), des statues se barrent de leur socle. Pour reconnaître celles qui sont dangereuses, étudiez attentivement leurs contours : celles qui sont plus noires que les autres vous attaqueront.

OUT RUN 3-D

Il existe un test-son dans l'écran de présentation. Pour le trouver, il faut ap-



puyer deux fois sur la touche PAUSE. Vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques sans jouer...

GOLVELLIUS

qui vous permettra d'avancer plus facilement... Il arrive que dans certains écrans il n'arrive rien - revenez donc plus tard et il se passera quelque chose. Essayez par tous les moyens de faire apparaître un trou, donnez des coups d'épée un peu partout et placez-vous à des endroits stratégiques pour tuer les ennemis.
Dans les légendes, les armes correspondent à celles qui sont indiquées dans le livre (miroir, épées, bottes). Les gros traits noirs signalent les monts infranchissables, les autres les rivières...

Lorsque vous rencontrerez Dina, ne faites aucun échange avec elle, elle boit 2 potions et vous donne 150 Golds - c'est pas une affaire... En outre, vous aurez remarqué qu'après le **X** pour les chefs et le **C** pour les cristaux, il y a un numéro : chaque numéro indique l'ordre dans lequel vous devez passer les niveaux.
Les **?** sont les trous où une vieille femme vous donne une petite bague, que vous devez livrer de votre côté à une autre femme (elle aussi légendée par un **?**). Les rivières sont également signalées, mais seulement là où vous n'avez pas encore les bottes - plus loin, elles ne seront pas précisées.
Voici quelques prix pour savoir ce que valent certains objets :

Superbottes	70 000
Epée	12 000
Superépée	50 000
Miroir	25 000
Bague	10 000
Pendentif a	10 000
Pendentif b	24 000
Bibles	variables
Potions	variables

C6	RI	AR	RI	B	AR	DI	C7	RI	B	X3	B	RI
RI	P	RI	X8	RI	RI	RI	RI	P	DI	RI	AR	W
H	RI	DI	RI	R	?	R	RI	AR	RI	H	R	P
B	?	RI	P	W	RI	RI	H	B	C3	B	A	C2
?	A	B	X6	RI	AR	RI	RI	RI	R	RI	RI	P
RI	P	H	RI	H	P	RI	B	P	RI	RI	H	RI
W	RI	AR	B	RI	RI	X7	RI	AR	RI	RI	RI	R
DI	RI	AR	RI	RI	B	RI	P	RI	RI	A	B	RI
RI	B	RI	R	P	RI	?	RI	P	W	RI	W	AR
H	RI	RI	RI	B	W	RI	B	R	X2	B	P	RI
RI	X5	P	RI	RI	H	RI		RI	RI	H	RI	P
B	RI	RI	H	P	RI	A	P	C4	P	B	RI	P
RI	C5	?	RI	A	H	B	RI	X4	RI	X1	C1	RI
?	RI	RI	B	RI	AR	RI	DI	RI	B	R	Départ	RI

A : Annie	**C** : cristal	**P** : potion	**W** : Winkle
AR : arme	**DI** : Dina	**R** : Randar	**X** : chef
B : bible	**H** : herbe	**RI** : Rio	**?** : à voir...

Quand vous parvenez au deuxième chef, il faut donner des coups dans une pierre bleue - je vais essayer de vous dire laquelle - ; 8 pierres se trouvent au centre : emparez-vous de celle qui se trouve le plus au sud et tirez sur la pierre qui se trouve juste à sa droite. Arrivé au dernier chef, sous l'arbre mort, vous tomberez sur 2 pierres : donnez plusieurs coups dans celle de droite...

WONDERBOY 3

Voici quelques emplacements où se trouvent des portes cachées (en complément de la solution parue dans le Micro News de mai 90).

Dans le village et dans la tour, il faut emprunter la porte qui se trouve à ras du sol, puis se laisser tomber et aller à gauche : vous aboutirez devant une porte. Il en existe également une autre au-dessus - pour la trouver, il suffit de sauter et de diriger la manette vers le haut.

Au bout de la pyramide - quand vous apercevrez une tête qui crache une boule de feu - il faudra sauter pour passer dessous (!) ce qui vous permettra de trouver la salle secrète. Toujours dans la pyramide se trouve une autre salle secrète. Pour y accéder, il faut se transformer en faucon et prendre votre essor quand vous distinguez la tête.

Avant d'affronter Daimo, il vaut mieux franchir la porte pour déboucher dans une salle secrète située entre deux poteaux au bout du couloir.
Dans le village existent de nombreux transporteurs temporels. Pour les trouver, il faut posséder 99 pierres de charmes.
Pour le dragon-momie : Micro News de mai.
Pour le dragon-zombi : entrez par la porte munie d'une serrure verte, empruntez le tremplin, placez-vous sous la porte et dirigez la manette vers le haut.
Pour le dragon-capitaine : entrez par la porte à la serrure verte, grimpez sur les deux carrés roses qui se trouvent à gauche et levez les manettes.
Pour Daimo : entrez par la porte du bas de la tour, placez-vous contre le mur et levez la manette.

Le bouclier légendaire est particulièrement bien caché, dans le puits situé à côté du château du début. Pour y accéder, transformez-vous en faucon, entrez dans le puits et levez la manette.
Enfin, voici deux codes pour jouer sous forme humaine : **51UW FBC YY2J N9W** ou **KCPP 4UW RY3F R11**.

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

01.11. AU 11.11.1989

CONSOLE SEGA + 2 JEUX 990 F

OPERATION COUP DE "POINTS"



71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

TEL : 45. 49. 14. 50.

ECHANGEZ VOS JEUX!

POUR 100 F SEULEMENT, VOUS POUVEZ ECHANGER VOTRE JEU CONTRE UN AUTRE.

SEGA

CONSOLE MEGA DRIVE.......... 1 890 F

JEUX DISPONIBLES

ALEX KIDD	299 F
RAMBO 3	299 F
ZOOM	299 F
SPACE HARRIER 2	369 F
SUPER HANG-ON	369 F
THUNDER FORCE 2	369 F
GOLDEN AXE	369 F
TRUXTON	369 F
SP THUNDER BLADE	369 F
FORGOTTEN WORLDS	369 F
REVENGE OF SAINOBI	369 F
LAST BATTLE	369 F
GHOULS'N' GHOSTS	449 F

TITRES D'OCCASION DISPONIBLES
NOUVEAUTES à PARAITRE
nous consulter

NOUVEAUTES SEGA 8 BITS

FIRE & FORGET 2	329 F
AERIAL ASSAULT	329 F
ULTIMA 6	399 F

NINTENDO

CONSOLE NINTENDO PORTABLE GAME BOY

GAME BOY + TETRIS + CASQUE STEREO + CABLE
POUR 2 JOUEURS .... 590 F

JEUX DISPONIBLES A 199 F

SUPER MARIO LAND
TENNIS
GOLF
ALLEY WAY
QIX
SOLAR STRIKER

NOUVEAUTE A VENIR
N.C. : nous consulter

CONSOLE NINTENDO + 2 JEUX + 1 PISTOLET .... 990 F

NOUVEAUTES

TURTLE NINJA	390 F
DOUBLE DRAGON	390 F
BATMAN	390 F
SKATE OR DIE	360 F
TETRIS	360 F
ADVENTURES OF LOLO	360 F
BUBBLE BOBBLE	360 F
FESTER'S QUEST	360 F
BIONIC COMMANDO	390 F

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST-PLACIDE ou SEVRES-BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS, 71 RUE DU CHERCHE - MIDI, 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre ....F	Titre ....F	NOM........
Titre ....F	Titre ....F	PRENOM........
Titre ....F	Titre ....F	ADRESSE........
Titre ....F	Frais de port 23F	CODE POSTAL........
Titre ....F	machine + 50F	VILLE........
Titre ....F	TOTAL ....F	TYPE DE CONSOLE........
		N° TELEPHONE........

Ci-joint mon règlement par chèque ❑ ou mandat ❑ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

SEGA MASTER SYSTEM

RASTAN

(envoyé par David Lapierre)

Quelques techniques pour bettre les chefs des niveaux...

Premier chef
Restez juché sur le muret et exécutez la prise qui va vers le bas.

Deuxième chef
Il faut mettre le pied droit sur la moitié de la quatrième brique en partant de la gauche. Touchez-le une première fois sans bouger, une deuxième fois en sautant et une troisième en avançant. Puis replacez-vous sur la quatrième brique (il est préférable de posséder la hache quand on combat ce chef).

Troisième chef
Dingez-vous vers lui, et il va disparaître eussitôt. Quand il réapparaît, martelez-le de coups - renouvelez cette opération plusieurs fois.

Quatrième chef
Avancez tout d'abord dans sa direction et faites la prise qui va vers le bas. Lorqu'il va bondir au-dessus d'un muret, emenez le bout de l'écran vers lui (en marchant), il atterrira de nouveau sur le muret et à cet instant, exécutez la prise vers le haut. Il sautera encore, amenez comme avant le bout de l'écran vers lui et refaites la prise vers le haut (renouvelez cette opération à maintes reprises).

Cinquième chef
Employez toujours la prise qui ve vers le bas (son point faible est la tête).

Sixième chef
Il faut le toucher aux oreilles. Sautez un peu avant qu'il ne tire et les balles vous passeront en dessous. Indispensable d'avoir l'épée de feu pour le tuer.

Septième chef
Restez sur le muret et exécutez la prise qui va vers le bas. Pour éviter ses tirs, rebondissez sur le mur et répétez la prise. Son point faible est la tête.

NINTENDO

RYGAR

(envoyé par Emmanuel Gouis)

Lorsque vous commencez, foncez tout droit et butez les monstres ; la première chose à faire est d'acquérir le POWER UP. Et quand vous avez obtenu 3 carrés de force mentale, mettez la flèche sur POWER UP et appuyez sur A. Continuez tout droit, vous allez passer une porte, poursuivez tout droit : vous allez déboucher devant la MONTAGNE GRANDE. Restez toujours en bas et au bout d'un moment vous distinguerez une porte, juste au-dessus de vous ; avancez un petit peu, grimpez à la corde et entrez : vous vous trouvez à présent dans la vallée de GARLOZ.
Maintenant, allez en haut, à gauche, puis en haut (ne prenez pas le chemin qui diverge carrément vers la gauche) et à droite ensuite. A présent, vous devriez voir une espèce de maison avec un tigre, entrez à l'intérieur, emparez-vous du **grappin** et revenez à la porte d'entrée. En haut, à droite ; en haut, à droite ; en bas, à droite ; en haut, et maintenant pénétrez dans l'espèce de maison où est encore caché un tigre : vous vous trouvez dans ROLSA.

Foncez tout droit, passez une porte, et maintenant vous êtes dans ERUGA. Toujours tout droit, et vous allez tomber sur une porte encore. N'entrez pas, mais esseyez de vous faire des carrés de force physique et des carrés de puissance mentale. Quand vous êtes en possession de 7 carrés de force mentale, entrez et tuez le monstre qui se trouve à l'intérieur. Une fois vos forces physiques presque épuisées, utilisez RECOVER.
Technique : quend on entre, il faut foncer sans réfléchir et lui filer un maximum de coups. Au moment où il tire, sautez sur l'espèce de branche surélevée et de là, bondissez per-dessus ses rayons. En retombant à terre, filez-lui 2 coups, il tire etc. Une fois qu'il est mort, passez la porte et prenez la **poulle**. Vous vous trouvez à cet instant devant le maison. Allez en bas, à gauche et vous tomberez sur une corde : comme vous détenez à cet instant la poulie, vous pouvez employer les deux à merveille... Pour bien utiliser d'ailleurs la poulie, tournez autour du bout de bois jusqu'à ce que vous entendiez un "clic" ; et ensuite, direct avec la corde.

Allez en bas jusqu'à ce que vous soyez bloqué par la mer, puis à gauche, une nouvelle corde - franchissez-la, puis à gauche, en haut, encore à gauche ; en bas, à gauche et en haut ; vous arrivez devant une porte, entrez. Bonjour MONTAGNE PRIMITIVE ! Foncez tout droit, appuyez sur le bloc des commandes quand vous rencontrez des cordes qui montent ; en haut à droite quand elles descendent : appuyez sur le bloc des commandes en bas à droite. Passez une porte, vous êtes dens la TANIERE DE SAGLIA. Foncez tout droit, franchissez une porte, toujours tout droit, puis à gauche. Bas (quand je dis en bas, descendez uniquement s'il y a des cordes), à gauche, en bas et à gauche ; en bas et à droite - au bout d'un moment vous distinguerez une porte, entrez.
Technique : normalement Sagila se trouve là. Donnez-lui un coup et fixez votre grappin au plafond. Grimpez tout en haut et à chaque fois qu'il vous emmerde sur un de vos côtés, filez-lui un coup en eppuyant, soit à gauche, soit à droite - et B. Une fois se misérable vie achevée, entrez et emparez-vous de l'**arbalète**.

Devant le porte d'entrée, à droite, en bas ; en haut, à droite ; en bas, à droite, franchissez la corde ; en bas, à droite ; en haut, franchissez la corde une nouvelle fois ; en heut, à droite ; en haut, à droite ; en bas, à droite... Vous apercevez une maison - entrez : vous êtes à présent dans RAGUA SANDO. Foncez tout droit et passez une porte, vous vous trouvez dans LAPIS. A droite et tuez le monstre qui se trouve tout au bout de la pierre. Lancez votre grappin sur la pierre du dessus, à droite, seutez sur la pierre qui se trouve à droite, lancez votre grappin en haut et tuez le robot. Maintenant vous tombez sur un tronc sans corde.
Technique : placez-vous parallèlement au bout de bois et pressez B. Ensuite, à droite. Quand vous arrivez au bloc de pierre qui comporte une entrée, balancez le grappin en bas à gauche. Un peu avant le bout de la grande pierre, lancez le grappin vers le bas ; à droite, puis allez jusqu'au bout du très long bloc de pierre. (Truc : quand plusieurs robots vous tombent dessus en même temps; lancez votre grappin en bas, ellez dans l'écran du dessous et remontez.) A gauche, puis passez la porte.
Nouvelle technique : lancez votre grappin sur la pierre pour être à la même hauteur que le monstre, ensuite donnez-lui sans arrêt des coups - lorsqu'il tire, sautez simplement par-dessus ses rayons. Quand il aura péri, entrez et prenez l'**écusson**.

A cet instant, vous vous trouvez devant la maison d'entrée ; en bas, à gauche ; en haut, à gauche ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche, franchissez la corde et allez en bas jusqu'au moment où la mer vous bloquera ; à gauche, en haut, franchissez la corde ; en haut, à gauche ; en bas, à gauche ; en haut, à gauche ; en bes, à gauche ; en haut, tendez votre arbalète, allez sur l'île et passez la porte. Bienvenue au PALAIS DE DORAGO ! Allez un tout petit peu à droite, puis en haut - vous devriez voir

